Testamos o Xbox e ele surpreendeu

ação games

Edição nº 171 Janeiro de 2002 R$ 5,50
ISSN 0104-1630 3451/1
9 770104 163000 00171>

GTA 3

Guia completo: dicas e um mapa para se dar bem no jogo

Imperdível

Detonado Metal Gear 2 para você!

GameCube, Xbox e PS2!

Só tem jogo bom ! Divirta-se!

Harry Potter

Seu console vai fazer mágica!

FINAL FANTASY X: A SAGA CONTINUA NO PLAYSTATION 2.

PLAYSTATION 2

3x R$ 499,67
OU EM 12x R$ 150,00

CONTROLLER PS2
3x R$ 46,34

CARTÃO DE MEMÓRIA PS2
3x R$ 46,34

FINAL FANTASY X

O MAIS ESPERADO JOGO PARA PLAYSTATION 2

SEQUÊNCIA DE FINAL FANTASY VIII

TIDUS ENFRENTA SEU MAIOR DESAFIO E O DESTINO DO MUNDO ESTÁ NAS SUAS MÃOS.

3x R$ 73,00
OU EM 12x R$ 22,00

METAL GEAR SOLID 2
3x R$ 79,67
OU EM 12x R$ 24,00

SILENT HILL 2

GRAN TURISMO 3

TEKKEN TAG TOURNAMENT

RESIDENT EVIL CODE VERONICA

GRAND THEFT AUTO 3

3x R$ 73,00
OU EM 12x R$ 22,00
CADA

FIFA 2002

ACE COMBAT 4

PLAYSTATION

3x R$ 176,34
OU EM 12x R$ 53,00

CONTROLLER PS1
3x R$ 36,34

CARTÃO DE MEMÓRIA PS1
3x R$ 23,00

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

3x R$ 66,34
OU EM 12x R$ 20,00
CADA

FINAL FANTASY IX

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Valores em Reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 29/11/01 à taxa de R$ 2,58 - sujeitos à variação pelo câmbio na data de compra - Juros de 2,9% ao mês. Preços válidos até 31/01/02 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles fornecidos no sistema NTSC.

www.dshop.com/sony **(11) 4166-7777**

CÓDIGO PA21A

Foram dez anos, 171 edições, milhares de jogos e incontáveis horas de pura diversão.
Pena que chegou ao fim. É isso aí, sua *Ação Games* passa a circular a partir de agora só em ocasiões especiais e não mais todos os meses.
A boa notícia é que você continua contando com as reportagens exclusivas, com as melhores análises de jogos e com os detonados mais completos no site AGames, que continua na ativa para não deixar a nação gameira na mão.
Sempre que um grande jogo ou um novo console aterrissarem no planeta, você pode ter certeza: uma edição especial da *Ação Games* vai trazer tudo em primeira mão para você. Pode checar na banca.
Bom, despedidas são sempre muito chatas.
Por isso, a gente aproveita para agradecer a vocês por esse tempo todo que passaram com a revista.
Em nome de todas as equipes que já fizeram a *Ação Games*... Valeu, galera!

Vidas infinitas!

PS: Quem tiver dúvidas ou recados, pode entrar em contato com a Abril. Confira os telefones no final da revista.

Fui!!!

DESTAQUES

Grand Theft Auto 3 [PS2]

e compensa

Polêmico, com certeza... Mas, acima de tudo, GTA3 é uma obra-prima dos videogames

DICAS

GAMESHARK

Vingardium leviosa!

O feitiço de levitação usado em Hogwarts ajudou a elevar às alturas o sucesso do bruxinho Harry Potter

Demorou, mas enfim a pottermania chega aos videogames. A saga criada pela escocesa J. K. Rowling extrapolou as páginas dos livros e, como num passe de mágica, invadiu os games. Os lançamentos para GBA, GBC, PC e PSX são baseados na obra homônima, chamada *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Apesar de atingirem plataformas diferentes, eles apresentam tudo o que os fãs querem: as excitantes partidas de quadribol, os feitiços ensinados em Hogwarts, as aventuras ao lado de Rony e Hermione e, claro, o desafio contra Você-Sabe-Quem. Se fantasiar por intermédio dos livros já era bom, viver por meio dos jogos é ainda melhor.

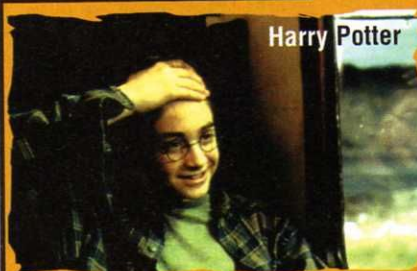
Nelson Alves Jr.

Vista a capa e pegue a varinha

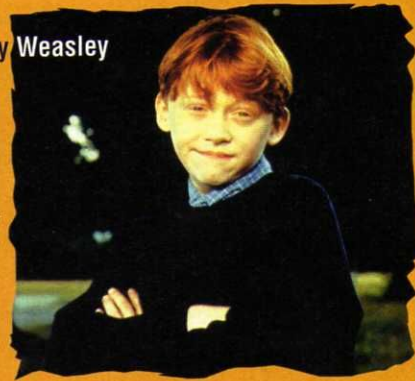
Bruxos e bruxas, é hora de exercitar as magias na pele de Harry Potter! Sentindo as emoções de um aluno de Hogwarts, basta escolher a plataforma predileta e partir para a aventura. Lançadas no Brasil pela Electronic Arts, as versões da *Pedra Filosofal* para PC, GBC e GBA estão em português. Um atrativo para agradar crianças de 8 a 80 anos. O título de computador está dublado, dando um charme a mais para a brincadeira. Já para os portáteis, os games foram legendados. Os usuários de PSX não foram esquecidos. Trata-se de um título indispensável aos fãs do herói, embora esteja totalmente em inglês.

Fidelidade total

A primeira leva de jogos do bruxinho inglês recebeu tratamento especial na produção. Todos tiveram a supervisão da escritora J.K. Rowling. Assim como os cuidados e mistérios que envolveram as filmagens do longa-metragem, os games também foram envolvidos em feitiço de invisibilidade na criação. Nenhum detalhe escapou aos olhos de Rowling. Isso garantiu que todos os aspectos envolventes dos livros estivessem presentes na jogatina. Os fãs agradecem.

Quem é quem?

Harry Potter

Ficou órfão ainda bebê, quando os pais foram assassinados pelo maldoso bruxo Lord Voldemort, mais conhecido como Você-Sabe-Quem. Harry não só sobreviveu ao ataque como também derrotou o mal, ganhando uma cicatriz em forma de raio, quando ingressa na escola de magia de Hogwarts. Lá, aprende a vida de bruxo e vira celebridade ao tornar-se um dos melhores jogadores de quadribol de todos os tempos.

Rony Weasley

É o melhor amigo de Harry. A primeira vez que se encontram é no expresso para Hogwarts. Rony é o quinto de um total de seis filhos de uma família de bruxos. O cara ainda tem um roedor em fim de carreira como animal de estimação, o gorducho Perebas.

Hermione Granger

A CDF da turma. Vinda de uma família de trouxas (pessoas que não são magos), a garota estuda como louca e respeita as regras escolares como se fossem leis. Está sempre por perto para livrar a cara dos amigos Rony e Harry das confusões que arrumam.

Fotos: divulgação

A mágica da multiplicação

Os números que cercam o universo Harry Potter são grandiosos. São quatro livros lançados, sendo que o quinto está no forno e os dois últimos na incubadora. As obras foram traduzidas para 47 línguas e venderam mais de 110 milhões de unidades por todo o mundo.

O primeiro filme consumiu US$ 150 milhões na produção, fora os outros trocentos milhares na criação de bugigangas, como bonecos e roupas. Acha pouco? A escritora J. K. Rowling, uma escocesa divorciada que não tinha um tostão furado há poucos anos, hoje é segunda mulher mais rica da Grã-Bretanha, ficando atrás apenas da rainha inglesa. Isso sim é mágica!

Beco Diagonal - SP

Onde Harry Potter faz suas compras em São Paulo

1) Chaveiro metal:
R$ 10,00
2) Chaveiro plástico:
R$ 6,00
3) Camisetas:
R$ 15,00 a R$ 21,00
4) Latas:
Pequena
R$ 5,00
Média
R$ 7,00
Grande
R$ 11,00
5) Caixa pequena:
R$ 6,00

6) Caixa Cubo:
R$ 11,00
7) Maleta com chave:
R$ 12,00
8) Meias:
R$ 4,00
9) Agenda:
R$ 25,00
10) Almofada:
R$ 24,00
11) Personagens colecionáveis:
R$ 57,99
12) Bonecos:
R$ 51,99

Side Play
Shopping Villa-Lobos
Loja 361
Tel: (11) 3021-7410
Ri Rappy
Shopping Villa-Lobos
Tel: (11) 3024-3739

Foto: Leo Feltran; Produção: Érica Assan

www.agames.com.br

O seu site de games (está com tudo!)

O ano só está começando, mas o *AGames* já está a todo vapor.
Confira as matérias com as últimas novidades do mundo dos jogos no *Repórter AG*.
A seção *Gatas Virtuais* esquenta ainda mais o verão brasileiro e o
Frango solta o verbo em *Frangonews*.

O manche do avião Xbox está aqui

O *AGames* testou um dos primeiros controles de Xbox a aterrissarem no Brasil. Todo mundo meteu a mão no aparato só para sentir o gostinho do joystick que comandará os jogos da máquina da Microsoft. Saiba o que a turma do site achou da máquina!

Maluco Beleza

Conheça histórias de gente aparentemente normal, mas que se transforma em um lunático, quando o assunto é videogame. Tem gente que perde namorada, deixa de comer, conversa usando frases de jogos e jura de pés juntos que o manicômio é um ótimo lugar (desde que lá tenha um videogame, uma TV e alguns jogos).

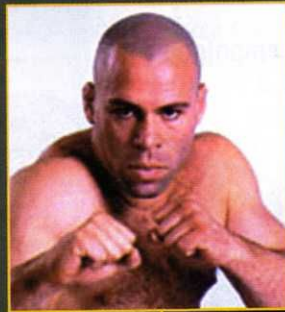
Tentações virtuais

A musa Kouldelka chega como um furacão e, com a ventania, está levantando o cabelo até dos carecas. Sinta o poder da gata e aproveite a chegada na seção *Gatas Virtuais* para conhecer também as tentadoras Jill Valentine, Kasumi, Helena, Tina, Sete Zoom e, a rainha dos games, Lara Croft.

Wanderlei Silva no mundo dos games

Pride, o maior torneio do vale-tudo japonês, vira jogo e o campeão Wanderlei Silva é o primeiro brasileiro com presença garantida. Falamos com a fera e ele já avisou: "Espero que os caras caprichem no meu bonequinho e que ele dê muitas porradas nos adversários. Não gosto de apanhar nem nos videogames".

Enquetes

A gente pergunta e você responde:

Rolou!
Como será o Natal brasileiro sem o GameCube?
Total de votos: 3.292

Resposta	%
Uma tristeza total. Será um desfalque de peso para o saco do Papai Noel. 1.257	(38%)
Como qualquer outro. Quem é o GameCube para estragar o meu fim de ano? 1.249	(38%)
Uma beleza. Vou gastar a grana que economizei toda em balas e doces. 402	(12%)
Normal. Eu nem queria ganhar o cubo no Natal mesmo (Buááá!). 384	(12%)

Comentários: empate técnico duplo, mas ficou claro que a ausência do 128 bits no Natal brasileiro será sentida por grande parte dos gameiros.

Rolando agora!
Vote no site Agames.com.br
Quem dominará o mundo dos games em 2002, GameCube, PlayStation 2 ou Xbox?

Atenção, internautas: Todo o conteúdo do site *AGames* está sendo disponibilizado para o novo site. Você não vai perder nada!

Toda sexta-feira (menos aos feriados), às 19 horas, rola bate-papo com a Redação *Ação Games* no UOL (www.uol.com.br).

Ele chegou para co

Bill Gates, quem diria, tem razão em afirmar que não entrou no mercado de videogames por diversão! O Xbox, vai arrebentar!

Microsoft não combina com fracasso.

O Xbox é mais uma prova disso. Mesmo quem estava torcendo o nariz para a falta de tradição da empresa no mundo dos videogames vai ficar de queixo caído com a máquina. Bom, a Redação da Games, pelo menos, ficou.

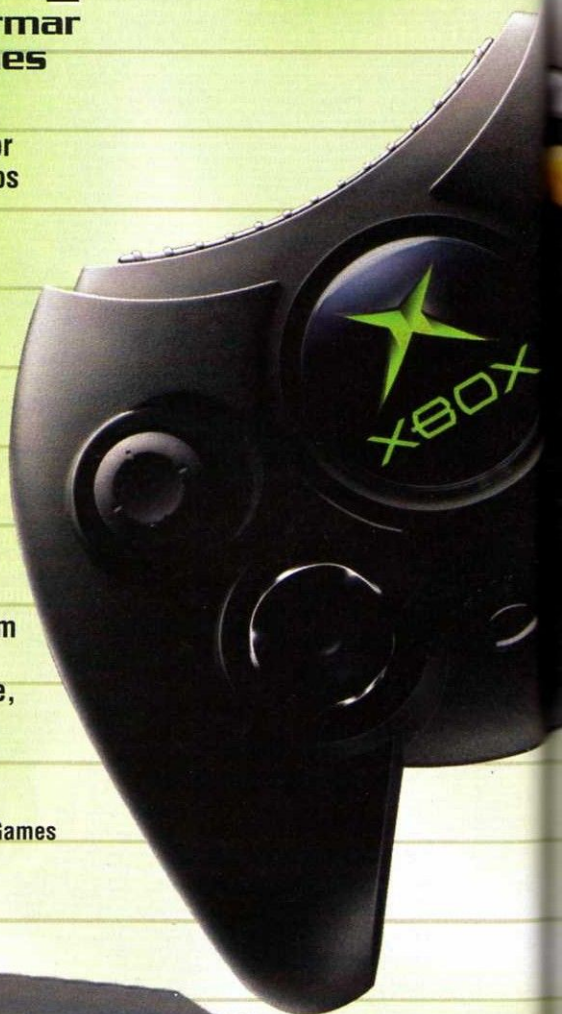
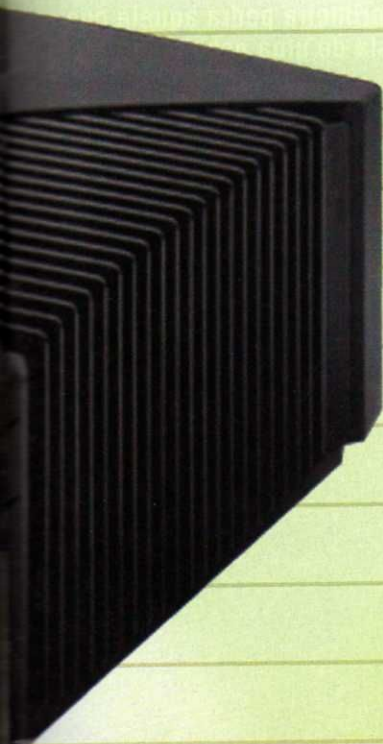
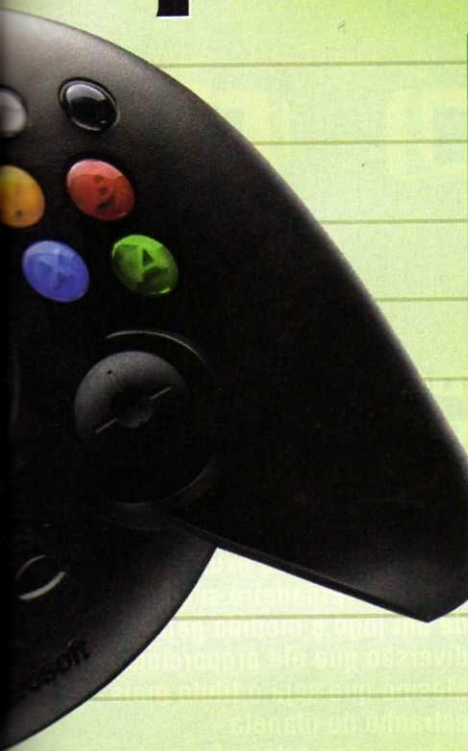
Isso com uma pequena demonstração que durou cerca de duas horas. O primeiro passo foi atacar *Amped: Freestyle Snowboarding, Dead or Alive 3, Halo* e *Transworld Surf*. Não precisou muito para que a equipe começasse a falar que ia comprar o videogame, que o console era demais e...

Caiu um silêncio total na sala. A galera da Games nem conseguia falar de tão admirada estava com a qualidade dos jogos.

Enquanto *Amped* não empolgou ninguém, *Dead or Alive 3* surpreendia pelo grafismo brilhante, *Transworld Surf* dava um show nas ondas e, por último, *Halo* deixava alucinados com seu show de perfeição.

Você deve ter escutado nos comerciais de automóveis a frase "Potência não é nada sem controle". Bom, para a maioria da redação a frase não teve tanto impacto. É que apesar de todos acharem o joystick desconfortante, o pessoal ficou muito mais impressionado com todo o restante. Das possibilidades do aparelho aos títulos de primeira geração, todos ficaram acima das expectativas.

No fim, ninguém aqui discute, o Xbox é candidato fortíssimo a rei dos videogames.

Equipe Ação Games

nquistar!

Darius

Socorooooo! Eu, sinceramente, tinha minhas dúvidas a respeito do console. Achava que tanta potência não poderia ser notada já nos primeiros lançamentos. Ledo engano! O Xbox é surpreendente. As vantagens do console são muitas. Vai dos zilhões de polígonos ao disco rígido interno. É o melhor, sem discussão!

Ponto negativo? O controle é grandalhão e não se encaixa à mão. Agora os jogos... Ahhh! Os jogos! Cenários imensos, texturas lindas, muitos personagens, objetos e cacarecos pela tela. Os títulos do Xbox têm tudo. Já fique avisado: *Halo* é descomunal, simplesmente o melhor tiroteio da história. Dos outros, *Dead or Alive 3* impressiona pelos gráficos, com destaque para os cenários com água, como riachos e poças. *Transworld Surf* é outro jogo com efeitos aquáticos lindos - as ondas são lindas.

Nota: 5

Luciana Gomes

Grande, muito grande e para nossa alegria o Xbox é tão bom quanto o tamanho. Pois é, mas o controle do aparelho é desajeitado. Muito grande, ele não ajuda quem tem mãos pequenas.

Joguei! Meu, que jogos! *Halo* é magnífico, *Transworld Surf* é muito gostoso de controlar, *Dead or Alive 3* é estupendo nos cenários, mas continua sendo no mesmo estilo de sempre... o *Amped*? Errr... Achei meio parado.

(Um controle pequeno seria melhor)

Nota: 4

Humberto Martinez

A grandiosidade do console realmente não está apenas no tamanho absurdo do aparelho, pois os gráficos e a qualidade sonora dos games apresentados foram de deixar babando. *Halo* é extraordinário, um dos melhores tiroteios em primeira pessoa. Outro título absurdo é *Transworld Surf*, repleto de belos efeitos e controle excelente para simular o esporte. Agora... O incrível disso tudo é imaginar que está apenas no começo!

(A força dos computadores, mas sem as complicações)

Nota: 4

Nelson Alves Jr.

Confesso que minha confiança no Xbox era míngua, mas depois do que vi... Se o aparelho já tem jogos de primeira geração com qualidade tão impressionante, imagino daqui a 1 ou 2 anos. *Transworld Surf* possui um efeito de água magnífico; *Dead or Alive 3* possui tantos elementos simultâneos na tela que espanta; *Halo* é o motivo pelo qual eu comprarei o console - preciso dizer mais? No entanto, o controle é um lixo em todos os aspectos. Grande, desengonçado e nem um pouco anatômico.

(Jogos excelentes e controle medíocre)

Nota: 4

Felipe Azevedo

Ele é grande e tem razão de ser. Todos os jogos testados (*Amped: Freestyle Snowboarding, Dead or Alive 3, Halo* e *Transworld Surf*) são lindos.

O único problema é o controle. Além de o joystick parecer inchado, demora um pouco para se acostumar aos botões. Ah! Também não é nada anatômico. Melhor jogo? *Halo*, sem dúvida! A ação é ótima e o visual é @#$%&!

(Só pecou no joystick)

Nota: 4

Agradecimentos especiais à importadora NC Games (11) 6236-1157 que, gentilmente, forneceu o Xbox para o nosso teste.

Eu gosto de

Descubra se você se encaixa no perfil da minoria viciada em games bem esquisitos

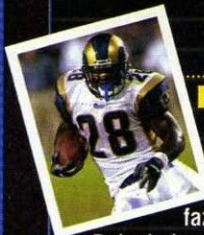
Esqueça o papo-furado sobre gráficos e efeitos exuberantes. Afinal, o verdadeiro sucesso de um jogo é medido pela diversão que ele proporciona. Mesmo que seja o título mais estranho do planeta.

Aqui, você está entre amigos, por isso relaxe e conte o que está escondido debaixo do colchão ou no fundo do armário. Deve haver um jogo muito querido seu, mas que seus colegas acham ridículo.

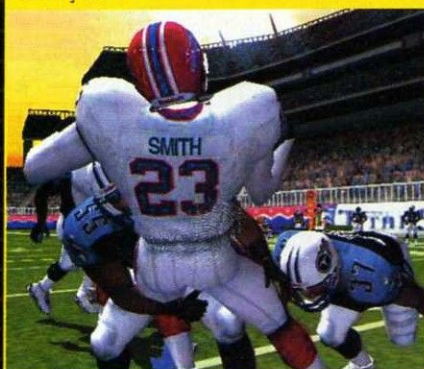
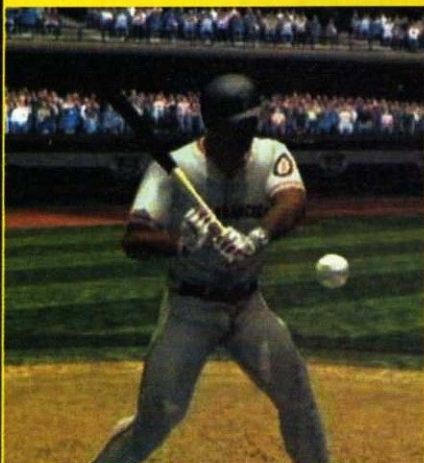
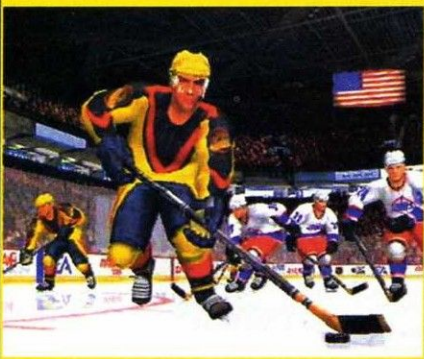
Como você, existem milhares de jogadores com preferências curiosas, que adoram gêneros desprezados pela maioria. Que atire a primeira pedra aquele que não gosta de uma esquisitice!

Felipe Azevedo

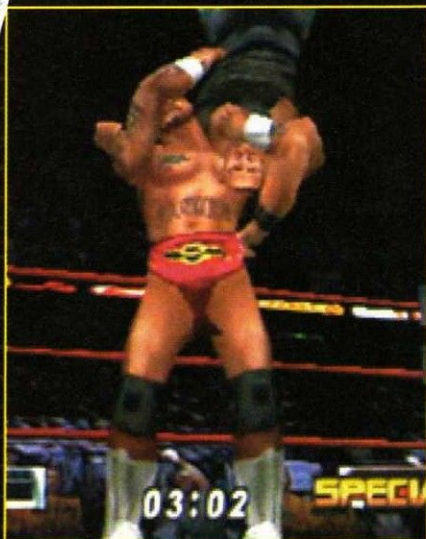
jogo ruim!

Fábio Figueiredo

Esportes estrangeiros

Ninguém discute, os esportes gringos não fazem sucesso como o futebol. Beisebol, críquete, hóquei, golfe ou futebol americano são totalmente esquecidos pelo público brasileiro. Na prática, a principal barreira para os jogadores nacionais não gostarem desses jogos são as regras. Às vezes, elas nem são tão complicadas, mas diferem muito das conhecidas por aqui. Hoje, abastecidos pelos canais de TV paga,o grupo de curiosos pelo gênero vem crescendo, mas em ritmo lento.

Indicações

Madden NFL 2002 (X)

World Series Baseball 2K2 (DC)

NHL 2002 (PS2)

Luta livre

Os grandalhões da luta livre fazem de tudo (e mais um pouco) para entreter o público. E não pense que são as cuecas coloridas ou as lutas combinadas que chamam a atenção da galera: são os golpes os responsáveis pelo espetáculo. Nesses jogos, a principal atração é a tentativa de recriar os movimentos dos ringues com muitos detalhes, o que quase sempre significa comandos complicados. Diferentemente das lutas "normais", os agarrões reinam em todas as lutas. Com isso, a ação acaba travada e não agrada aos mais impacientes. Se você não tiver preconceito para passar algumas horas ao lado de homens de sunga colorida, experimente os games de luta livre.

WWF No Mercy (N64)

Indicações

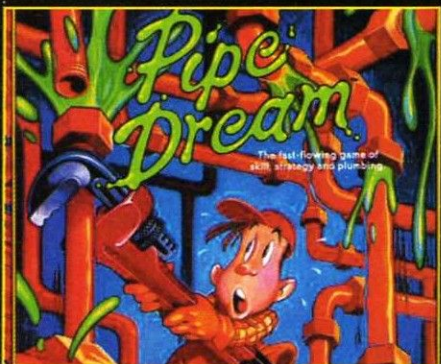
WWF Smackdown 2! Know Your Role (PSX)

Giant Gram 2000: All Japan Pro Wrestling 3 – Brave Men of Glory (DC).

Quebra-cabeça

Os jogos de quebra-cabeça têm um característica básica: a simplicidade nos gráficos e nos controles.

Os puzzles mais conhecidos são os japoneses, como os fabricantes Jaleco, Taito, Namco, Capcom e Nintendo.

A variedade é muito grande, mas nenhum deles conseguiu tanto reconhecimento e sucesso entre a população de jogadores. A exceção fica por conta de *Tetris*, que desde sua criação em 1985 vem ganhando versões novas para consoles e PCs.

Pipe Dream (PC)

Indicações

Bust-A-Move (SNES)

Tetris (DC)

Lemmings (PC).

Produções infames

Essa modalidade se caracteriza... Digamos, pela ruindade. Do ponto de vista técnico, é claro! Nem enredo, nem gráfico, nem roteiro ajudam, já que a produção dos títulos não tem nenhuma qualidade. O pior é que muitos desses games trazem personagens célebres dos quadrinhos, dos desenhos animados e até dos brinquedos de sucesso.

Contra indicações

Barbie (brinquedos)

Rugrats (desenhos animados)

Superman (quadrinhos)

Quarteto Fantástico (quadrinhos)

Cada um com suas esquisitices

"Sou jogador assíduo de títulos de luta livre. Eles são clássicos, sem frescuras. Assim como nas lutas exibidas nos Estados Unidos (por favor, não compare com *Gigantes do Ringue*), não existem magias, especiais ou combos. É tudo na raça! O melhor desse "esporte" são as lutas com mesas, cadeiras e escadas. Tudo é puramente hardcore! Minha escolha é *WWF No Mercy* (N64)."

Felipe Azevedo

"Nem sei se é tão estranho assim, mas eu curto bastante umas partidas de futebol-americano. O melhor é o *NFL 2K2* (DC), da Sega. Gráfico sensacional, jogadas reais e multiplayer excelente. Outra doideira que adoro são os jogos de dança, como *Dance Dance Revolution* (PSX) e *Bust-A-Move 2* (PSX). Aliás, o estranho, porém divertido, *Gitaroo-Man* (PS2) é minha nova mania!"

Nelson Alves Jr.

"Podem xingar ou tirar o maior barato da minha cara, mas sou fã inveterado de luta livre norte-americana e aluno dedicado de Felipe Azevedo nas artes da pancadaria teatral. Portanto confesso que *WWF No Mercy* (N64) é o game estranho no topo da minha lista de esquisitices. Os golpes são bem fiéis aos originais e as características dos lutadores (e das gatas, principalmente) são reais."

Humberto Martinez

"Bom, eu gosto de jogar *Lemmings*! Tudo bem, você pode achar ridículo, mas eu duvido que alguém encontre outro jogo que reúna características tão interessantes – mais de 80 fases, personagens minúsculos e montes de quebra-cabeças ferrados.

Confesso: jogo *Lemmings* até hoje e não me canso. Curto o penteado punk dos personagens! Não gostou? Pega eu!"

Ronaldo Testa

"Nada contra a paixão brasileira, mas é que me amarro também nos esportes estrangeiros. Dos Estados Unidos, vou de beisebol; do Reino Unido, escolho o rúgbi; do Canadá, mando no hóquei.

Mais coisas estranhas? Detonar velharia conta? Hummm, digamos que atravessar a rua com uma galinha (*Freeway*) ou cruzar o brejo com um sapo (*Frogger*) não são coisas muito racionais."

Darius Roos

Três frente

...es de batalha

Você está convocado para alistar-se nas tropas da Segunda Guerra Mundial

A saga *Medal of Honor* prepara-se para invadir os territórios da nova geração de consoles. Na prática, o coração da série fica intacto. Aclamada e respeitada, ela continuará a impressionar pelo realismo dos combates.

Desta vez *Medal of Honor* ataca com três pelotões diferentes: *Allied Assault* e *Frontline*, ambos no mesmo estilo (tiroteio) dos episódios anteriores... E *Fighter Commander*, no qual você rumará em combates aéreos históricos, como o ocorrido em Pearl Harbor.

E então, em qual você se alistará?

Humberto Martinez

• Medal of Honor: Frontline (PS2)

Histórico militar

Agente operante: Jimmy Patterson.
Patente: tenente.
O cara é o protagonista do título original. Capacitado para ser um especialista em estratégia e atuar com extrema frieza no campo de batalha. Patterson é respeitado por concluir missões do mais alto risco e integrar a OSS.

Objetivo

Invadir os cenários mais perigosos da Alemanha e roubar o misterioso projeto HO-IX. Essa arma experimental nazista pode mudar radicalmente o rumo da batalha. Portanto, falhar não é uma opção.

Novidades na saga

***Frontline* traz quesitos inéditas à saga. Desta vez o agente receberá apoio aliado e poderá comandar um pequeno esquadrão. Esses agentes auxiliares executarão desde ordens simples, como dar cobertura, até outras mais complexas, como invadir instalações inimigas e eliminar nazistas de alta patente. Graças a essa inovação, também será possível terminar as fases de variadas maneiras.**

Quanto ao aspecto gráfico, o capítulo *Frontline* não traz grandes mudança – pelo contrário, até peca ao demonstrar personagens com feições estranhas. Já o desafio continua acirrado e as fases extensas são repletas de inimigos.

A trilha sonora é um show instrumental e complementa a barulheira dos bombardeios e tiroteio.

Você vai comandar muitos soldados e lidar com muito mais responsabilidade

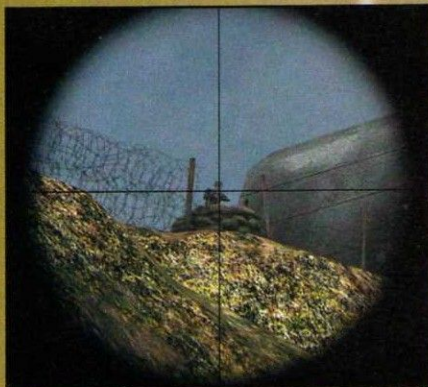
Medal of Honor: Allied Assault

Histórico militar
Agente operante: Mike Powell.
Patente: tenente.
Fluente em três línguas (inglês, francês e alemão) e formado em história militar, Powell serviu na 34ª infantaria norte-americana e ganhou reputação graças à habilidade como franco-atirador. Após um desempenho extraordinário em missões pela Escócia, Mike foi escolhido como agente especial.

Objetivo:
Você terá de infiltrar-se nas perigosas bases nazistas no norte da África. Em seguida, viajará para os campos de batalha na Itália e reviverá o fatídico Dia D nas praias da Normandia (região norte da França). Para concluir a missão, você vai chegar a um dos momentos mais importantes da História, quando aconteceu a invasão da Alemanha.

Desafio militar

Como manda a tradição da saga, o episódio *Allied Assault* esbanjará desafio. Serão mais de 20 fases com objetivos diferentes. E como o nível de dificuldade é absurdo, você precisará de um arsenal amplo. Além da arma preferida de Mike Powell, o rifle franco-atirador, também novos equipamentos, como bombas pegajosas e lança-chamas, estarão disponíveis. Detalhe: você pode pilotar caminhões e tanques para dizimar o Reich.

Mas em alguns momentos a força não resolve. Daí resta ser esperto, disfarçando-se com a farda de soldados inimigos.

A essência da guerra

É difícil expressar em palavras, mas o ambiente de *Medal of Honor* é perfeito. Da trilha sonora às mudanças climáticas, tudo passa o maior realismo possível. O clima é pesado. Você vai correr por escombros em ruas minuciosamente detalhadas, onde uma densa chuva dificulta sua visão e encobre o som dos movimentos inimigos. Aviões realizam vôos rasantes sobre sua cabeça e bombardeiam alvos estratégicos. O barulho do tiroteio é ensurdecedor. Dá vontade de achar um canto escondido e não sair mais de lá. A cena com o desembarque na praia da Normandia é incrível: você fica desesperado, sem saber para onde ir ou o que fazer. São tiros zunindo de todos os lados.
Completando, prepare-se para encarar inimigos cruéis. Nazistas da Afrika Corps, unidades Panzer, tropas Waffen SS e os demais membros do clã nazista são altamente armados e, o que é pior, dotados de inteligência artificial aprimorada.
Eles não permitirão que combatentes inexperientes avancem no jogo.
Será preciso abusar da estratégia para descobrir o esconderijo dos atiradores e ainda lidar contra as ações grupais do adversário.

O clima do jogo é intenso e sufocante. Rola tiro para todos lados

o nível de dificuldade do game é um absurdo

Veteranos nos games

Videogame é coisa séria, ninguém duvida. Prova disso é que cada vez mais investe-se em profissionais que priorizam o realismo.

Dale Dye é o nome certo para combate de verdade. O cara é veterano de guerra e trabalha como consultor para que *Medal of Honor* transmita bastante realidade. Dale cede seus conhecimentos de várias maneiras. Dos cenários aos uniformes, do manuseio das armas à movimentação dos militares, tudo passa pelos olhos críticos dele.

Experiente, ele é respeitado até no ramo cinematográfico, tendo participado de mais de 30 filmes, como *Platoon* (1986).

Alfred Rascon é outro sujeito importantíssimo em *Allied Assault*. Oficial da reserva norte-americano, ele atuou diretamente nas linhas de frente das batalhas e, por isso, definiu como agem no jogo as equipes médicas no resgate dos soldados.

Para aumentar o realismo, profissionais militares treinam suas tácticas em campo e reproduzem no game

• Medal of Honor: Fighter Commander (PS2)

Ases indomáveis

Apesar de pouco divulgado e mantido em sigilo, o projeto *Fighter Commander* é das surpresas mais chocantes de *Medal of Honor*. Decolando dos campos de batalha, o título o colocará no comando de peças raras, como os aviões Corsair, Hellcat, P38, PBJs. Diversos eventos históricos, como a fatídica invasão de Pearl Harbor, serão reproduzidos.

O combate aéreo será calcado mais na ação que na simulação. Mesmo os comandos devem ser simples. Você participará de missões de escolta e destruição de alvos terrestres e aéreos, incluindo batalhas contra caças nazistas e orientais, que prometem ser alucinantes.

Além do valor histórico, *FC* será um ótimo simulador

Jogos de verão

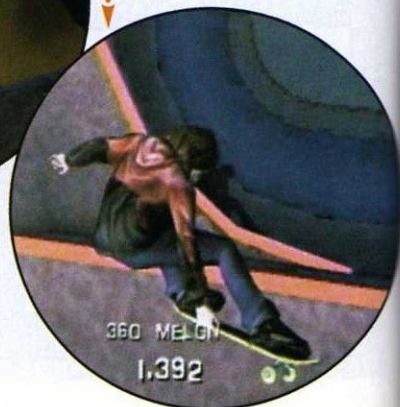
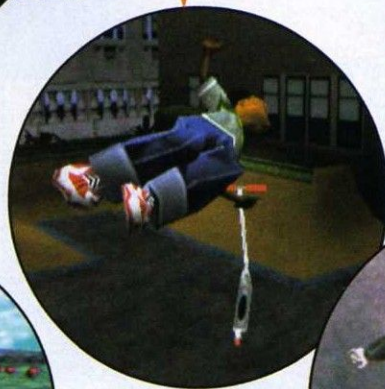
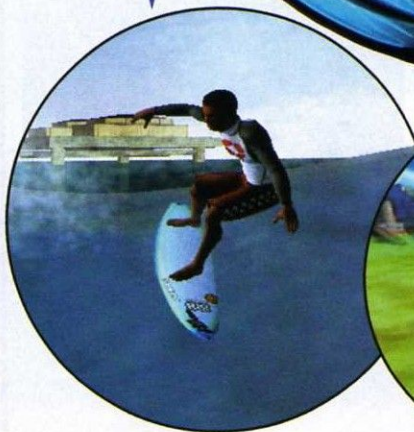
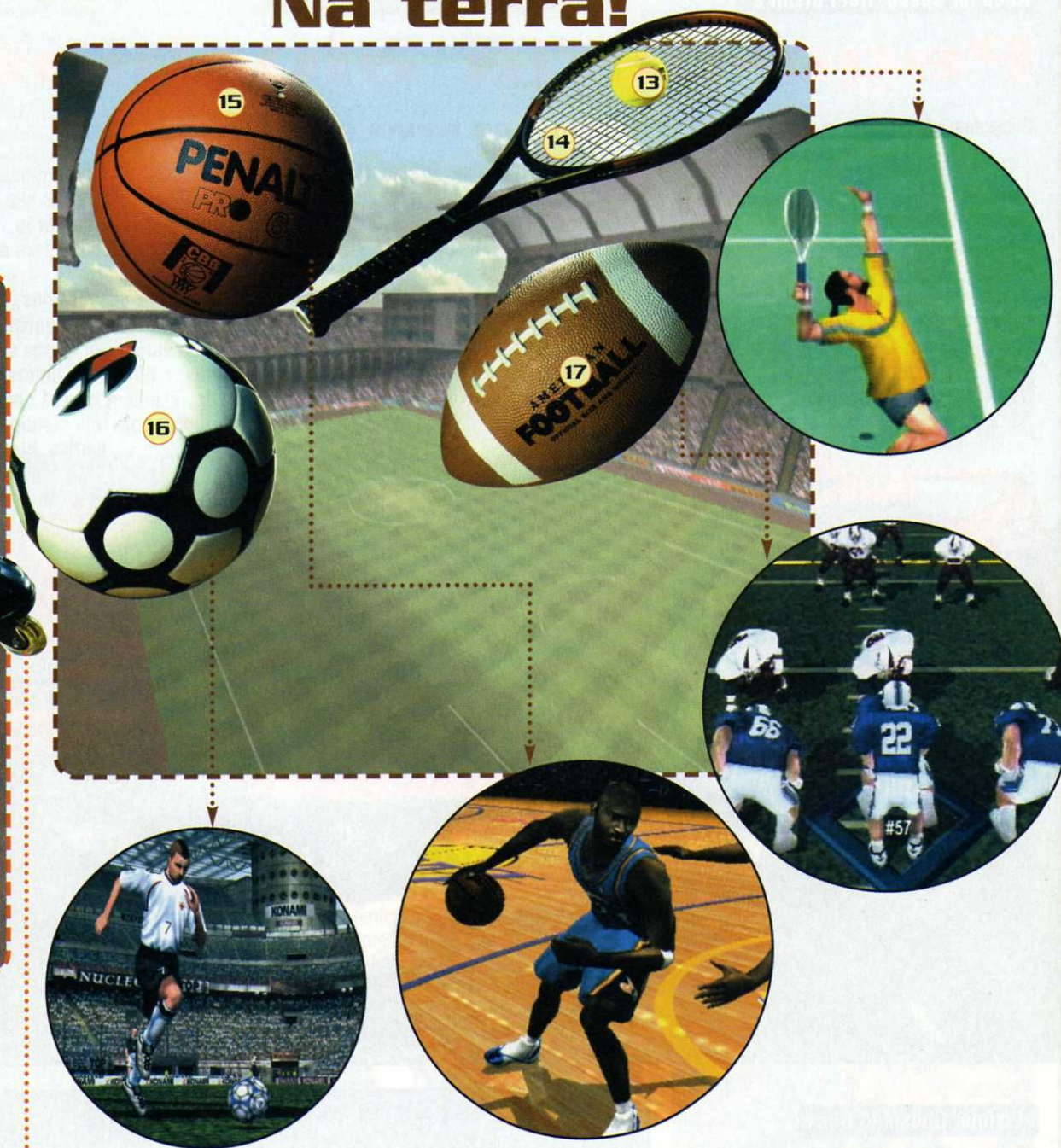
Incrível! O que você vê nos videogames existe no mundo real e dá até para fazer quase a mesma coisa. Os jogos de esporte são os melhores para imitar. Mas lembre-se: você não tem vidas infinitas! Por isso, juízo na hora de radicalizar!

Érica Assan

Na água!

No ar!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12

Shopping

Na terra!

1) Jet Ski*
SeaDoo
US$ 13 mil
2) Weakboard*
Navis
R$ 790,00
3) Prancha de Bodyboard
Break Ocean
R$ 44,50
4) **Prancha de surfe
Rip Wave 6´2
R$ 609,00
5) Óculos
Speedo Futura Univers
R$ 82,50
6) Touca
Speedo Sil Lisa
R$ 14,50
7) Sungão
Nike
R$ 32,90

8) Patins Speed 3.0
Traxart
R$ 269,50
9) Kit de proteção
Traxart
R$ 42,50
10) Capacete
Traxart
R$ 22,50
11) Patinete
P&W
R$ 189,90
12) Skate
Traxart
R$ 82,50

13) Bolas de tênis
Wilson (caixa com três)
R$ 10,90
14) Raquete de tênis
Head Intelig
R$ 495,00
15) Bola de Basquete
Penalty Pro 6.1
R$ 106,50
16) Bola de Futebol
Topper oficial
R$ 98,90
17) Bola de futebol americano
Traxart
R$ 29,50

Sport Author
Shopping Villa-Lobos
Tel. (11) 3021-0379

****Star Point**
Shopping Villa-Lobos
Tel. (11) 3022-2607

***Villa Brasil**
Tel. (11) 4345-4246
www.villabrasil.com.br

Fotos: Leo Feltran; Produção: Érica Assan

PlayStation 2 [PS2]

Need for Speed: Hot Pursuit 2

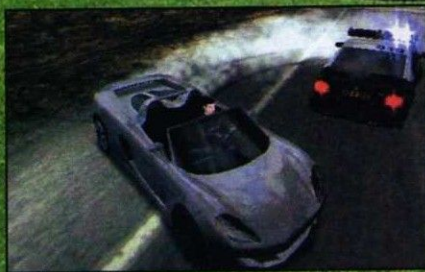
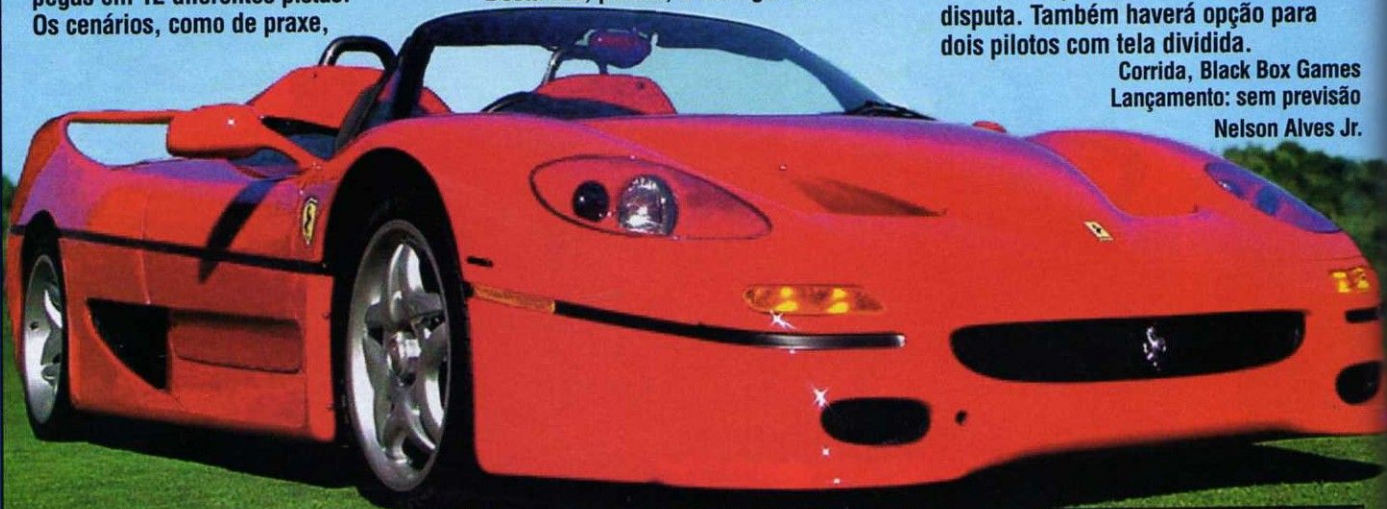
Pega-pega alucinado

Perseguição virtual voltará em boa forma no PS2

Os motores vão roncar! A vencedora série de corridas *Need for Speed* chega para acelerar a adrenalina dos motoristas que acompanham a série. A Electronic Arts garante 20 marcas licenciadas no jogo, como Porsche, Lamborghini, sem esquecer da lendária Ferrari. Os pilotos virtuais disputarão pegas em 12 diferentes pistas. Os cenários, como de praxe, serão de cair o queixo. Praias, florestas, cachoeiras, com estradas asfaltadas ou mesmo aquelas perigosas de terra molhada – sua destreza será colocada à prova.

Agora, o aspecto mais marcante de *Hot Pursuit* são as insanas perseguições policiais, e elas permanecem em alta! Desta vez, porém, a inteligência artificial será melhor explorada. Os guardas 'aprenderão' sua forma de dirigir e montarão estratégias adequadas para evitar sua fuga. Demais!

No decorrer das partidas, os jogadores serão recompensados com itens que variam de carros e circuitos secretos, a pinturas e outros modos de disputa. Também haverá opção para dois pilotos com tela dividida.

Corrida, Black Box Games
Lançamento: sem previsão
Nelson Alves Jr.

Maximo: Ghosts to Glory

Cuecão de couro

Coisa linda o sujeito. Vestido com cueca de corações, o herói embarcará numa aventura das antigas, baseada em *Ghosts and Goblins*. Prepare-se para coletar dezenas de itens e habilidades, obter novos movimentos e armas e vasculhar imensos cenários em 3D.

O foco é a diversão em primeiro plano, o que significa controles fáceis e rápidos de serem aprendidos. Enquanto a jornada avança, um tutorial ajuda os novatos com macetes. Aos mais experientes, montes e montes de passagens secretas para descobrir.

Aventura, Capcom Entertainment
Lançamento: fevereiro

This is Football 2002

Futebol para inglês ver

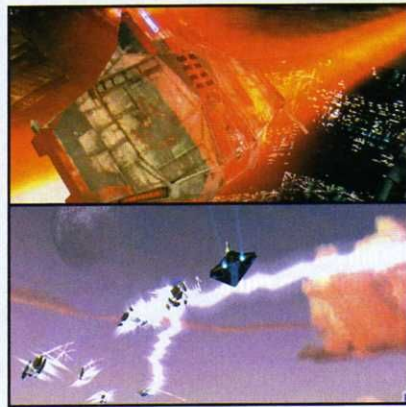
This is Football reflete a paixão dos ingleses e do mundo inteiro pelo futebol. Para começar o bate-bola, apresentam-se mais de 300 equipes, entre clubes internacionais e seleções, incluindo esquadras especiais para os saudosistas. São 11 os campeonatos com partidas disputadas em nove estádios fictícios. A movimentação do pessoal inclui bicicletas, carrinhos, dribles e, de tão bonita que é, a torcida aplaude e até veste o uniforme do time. A versão atual é européia, mas deverá chegar à América.

Esporte, 989 Sports
Lançamento: sem previsão

Star Wars: Jedi Starfighter

A Força nas estrelas

Os clones atacarão. Sob o enredo do *Episódio 2: O Ataque dos Clones*, o novo *Starfighter* vai trazer novidades. Agora será possível usar a Força e dizimar os inimigos em pleno vôo. São quatro tipos de poder: Lightining, que suga a energia da nave inimiga; Shields, que envolve sua espaçonave num escudo protetor; Reflex, que cria um efeito de câmera lenta; e Force Shockwave, que atinge qualquer astronaves das proximidades. Serão 15 fases, até mesmo com disputas cooperativas entre dois participantes.

Ação, LucasArts Entertainment Company LLC
Lançamento: sem previsão

Hitman 2: Silent Assassin

Careca bom de briga

O figura aí da fotografia não está para brincadeira. Armado até os dentes, ele é pago por criminosos para matar pessoas. Friamente. O arsenal dele varia de rifles a revólveres, passando por granadas e facas, além de dardos envenenados e bombas atordoantes. Os locais das missões são exóticos, como Sicília e São Petersburgo. A Eidos promete melhorar o sistema de câmeras, criticado na versão original dos computadores, a *Codename 47*. Tudo será renovado, do inventário aos modos de jogo e de ranking.

Ação, Io Interactive
Lançamento: sem previsão

E a seguir: outros lançamentos

PlayStation 2

Conflict Zone

Crie e controle exércitos em guerrilhas em tempo real (junho)

Deus EX: The Conspiracy

Entre no submundo do crime e combata o terrorismo (Sem previsão)

Final Fantasy 11

A fantasia está de volta, mas agora a disputa é online (Sem previsão)

Pirates: Legend of Black Kat

Sinta na pele a sensação de cruzar os mares como um pirata (Sem previsão)

GameCube [GC]

Resident Evil

Terror ao cubo

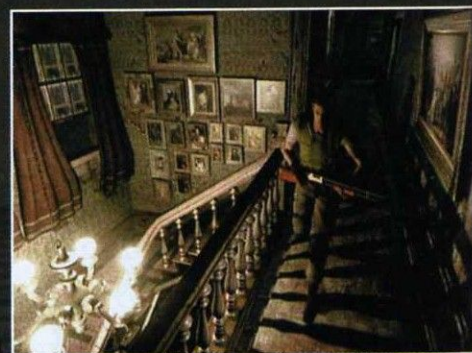
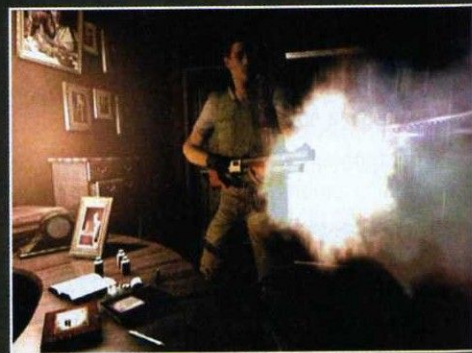
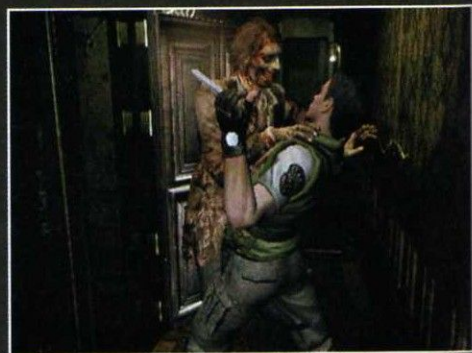
Terror é reformulado e ganha exclusividade no GC

Os monstrengos do clássico *Resident Evil* voltam de cara nova. Neste exato momento eles estão na sala de cirurgia plástica da Capcom passando por uma reformulação. O objetivo é que estejam em forma para o debut na nova moradia. A série, agora exclusiva do console Nintendo, ganhará um remake do primeiro episódio.

Do velho título, apenas o enredo permanece. O pessoal do Stars entra numa mansão em Racoon City e daí o bicho pega, literalmente. De resto, saiba que o projeto está sendo refeito para aproveitar o poder da máquina. Os gráficos e efeitos serão devastadores. A mansão onde tudo se desenrola foi reconstruída. Todas as sombras são geradas em tempo real! Prepare o babador...

No controle de Jill Valentine ou de Chris Redfield, você enfrentará uma horda de zumbis que infestou o local. O arsenal à disposição é vasto, passando de facas a lança-foguetes. A modelagem dos personagens é outro fator de destaque. A quantidade de polígonos é tanta que os caras beiram a perfeição. Os fãs mal podem esperar.

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: março

GameCube

Animal Forest Plus

Compartilhe com os amigos a vida no campo virtual (Sem previsão)

Bomberman Generation

O homem-bomba retorna para estourar mais inimigos (Sem previsão)

Soul Calibur 2

O melhor game de luta continua busca pela espada viva (Sem previsão)

Turok Evolution

Índio norte-americano caça mais e mais dinossauros (Sem previsão)

Monster Rancher Advance

Vaqueiro de araque

Você precisa ajudar dois criadores de monstros da Ilha Age a melhorar a performance de seus bichinhos lutadores. Para isso, crie seu próprio animal ou escolha entre outros já disponíveis. Quanto mais lutar, mais experiência seu briguento vai adquirir. Com o tempo, o monstro envelhece, mas nem por isso torna-se inútil. Ele pode virar treinador e ajudar a nova geração de lutadores a enfrentar os desafios. Está previsto um modo multijogador para até quatro jogadores simultâneos usando o cabo link.

Luta, Tecmo Incorporation
Lançamento: janeiro

Tekken Advance

Querida, encolhi os lutadores

A versão de bolso da invocada série *Tekken* traz nove lutadores selecionáveis, todos eles conhecidos dos fãs, como Howarang, Jim Kazama, Nina Williams e Yoshimitsu. Graças ao poder do portátil, há até efeito de zoom para enfatizar o impacto dos golpes.

Dos modos disponíveis, o Tag permite confrontos entre equipes formadas por três lutadores cada. E, para enfatizar o clima de rivalidade, a produtora Namco acrescentou disputas multijogador àqueles que conectarem os portáteis, usando cabo link.

Luta, Namco Limited
Lançamento: janeiro

Mike Tyson Boxing

Focinheira nele!

O mordedor de orelhas Mike Tyson retorna aos ringues em grande estilo. Uma das promessas do título assinado pelo ex-campeão é a saraivada de golpes. São cerca de 90 lutadores, sendo 10 deles secretos.

Cada boxeador possui características próprias. Antes das lutas pode-se treinar e melhorar a condição física do atleta. Pelos 16 ringues disponíveis, seja golpeando o computador ou esmurrando outro jogador (conectando outro portátil), percebem-se até os efeitos de rotação que incrementam o visual.

Esporte, Virtucraft Ltd
Lançamento: sem previsão

Robocop

Meio homem, meio lata de sardinha

O policial Robocop está de volta. Desta vez, para variar, o sujeito deve eliminar a escória das violentas ruas da cidade de Detroit, nos Estados Unidos. Durante o tiroteio é possível encontrar alguns itens para melhorar o armamento. Explosões não faltam.
No caminho do tira enlatado aparece, além dos bandido mal-encarados, o cibernético grandalhão ED-209 (o robô arquiinimigo do longa-metragem). A tela tem movimentação bidimensional, sem nenhuma inovação.
Ideal àqueles fanáticos pelo personagem.

Ação, Titus Software Corporation
Lançamento: fevereiro

Casper

Fantasminha camarada inicia aventura atrás de amigos (Sem previsão)

Creatures

Controle a vida das criaturas Norms em vários mundos (janeiro)

Eggo Mania

Ponha a cuca para funcionar junto de um amigo (março)

Super Mario Advance 2

Encanador italiano parte em mais uma aventura de bolso (janeiro)

Maximum Chase

Corra, atire e fuja

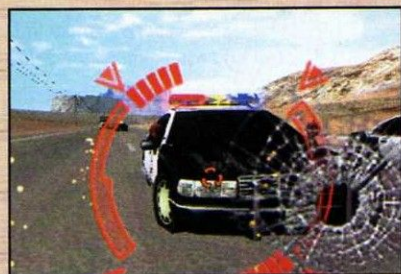
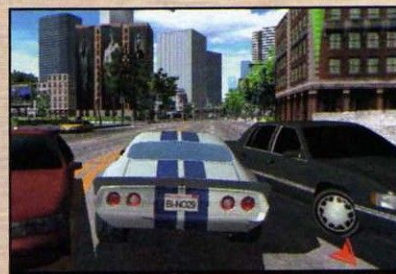
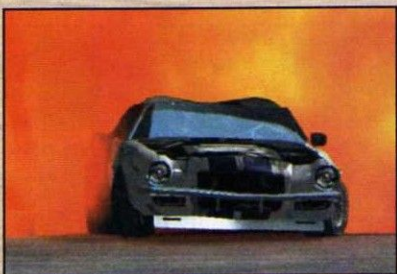
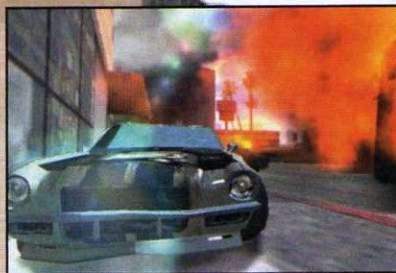
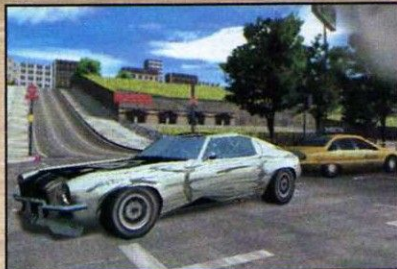
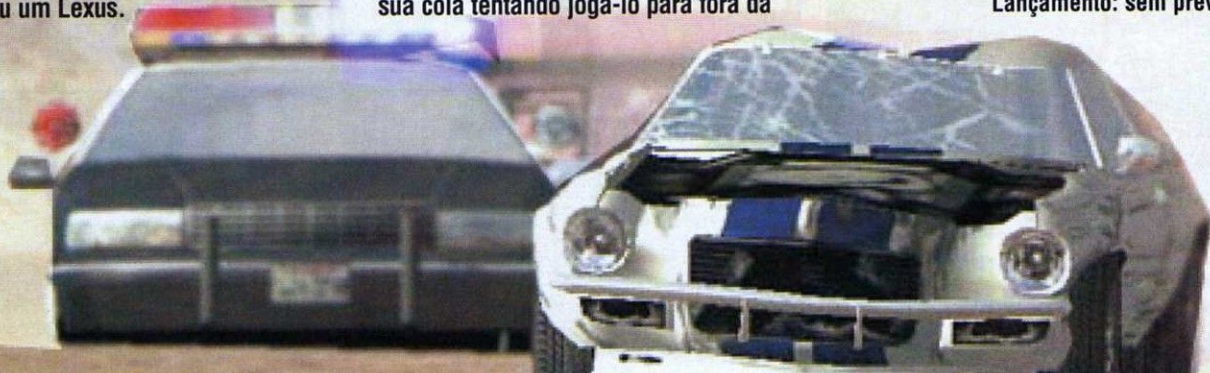
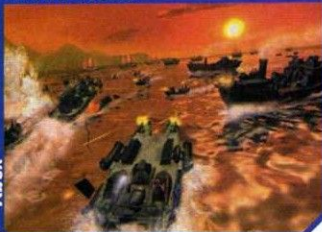
Jogo de corrida? Jogo de tiro? Que tal os dois ao mesmo tempo?

A premissa de *Maximum Chase* é simples. Fuja o mais rápido que puder, acelerando feito um alucinado pelas ruas de Los Angeles, entre outras cidades. Os maníacos por velocidade vão adorar. São cerca de 20 modelos de veículos à disposição. Escolha entre pilotar o possante Corvete ou o clássico Firebird, passando por Camaro, S10 ou um Lexus. A física dos bólidos é realista, garantindo a diversão dos aficionados. Todos os carros do jogo, sem exceção, podem ser destruídos em várias partes. Ou seja, aguarde por batidas espetaculares.

São dois modos de jogo. No primeiro você deve chegar a um lugar determinado. Parece moleza? Não é. Policiais e outros motoristas estarão na sua cola tentando jogá-lo para fora da pista a todo custo. Perícia ao volante é exigência obrigatória.

A outra modalidade é detonar outros carros enquanto pilota. Usando uma arma, você atira olhando pelo vidro traseiro. Não há matança. Cada disparo apenas diminui a velocidade dos perseguidores. Explosões e muito adrenalina não vão faltar!

Corrida, Genki Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

Xbox

Blood Wake

Destrua o que puder no comando de um barco animal (Sem previsão)

Genma Onimusha

Samurai detona mais alguns zumbis do mal (Sem previsão)

Gun Metal

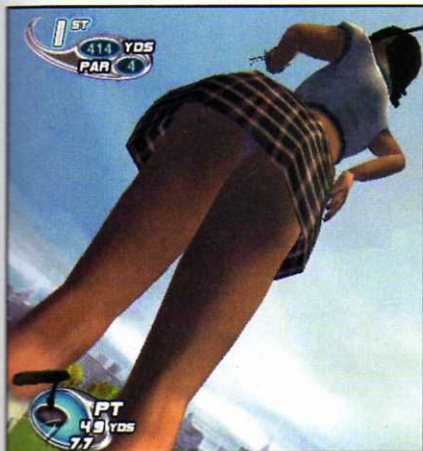
Combate entre robos que viram naves espaciais (Sem previsão)

Knockout Kings 2002

Desça o braço contra os campeões mundias do esporte ((Sem previsão)

Outlaw Golf

Tacada de maluco

O negócio aqui é realismo zero, diversão dez. Este golfe estilo arcade traz personagens caricatos e um visual caprichado. Durante as partidas é possível até acertar tacadas nos oponentes. Isso mesmo, descer a porrada. Só há um problema: quando seu personagem esquenta a cabeça, fica mais difícil de manusear o taco. O ideal é dosar uma pancada na bolinha e outra no adversário...

Há ainda minijogos. Num deles o esquema é destruir os vidros dos carros estacionados. Ganha quem fizer mais estardalhaço.

Esporte, Hypnotix Incorporation
Lançamento: sem previsão

NFL 2K2

Passa a bola, tosco!

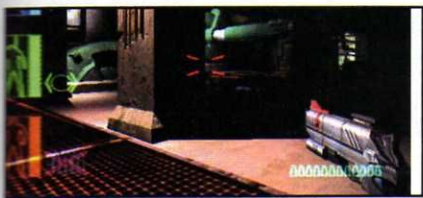
A bola é meio ovalada, mas a qualidade do jogo é redondinha. Licenciado pela NFL, a liga norte-americana de futebol, o jogo traz todos os times devidamente caracterizados.
Os jogadores, que também tiveram a licença de imagem cedidas à produtora, possuem animações faciais. Para garantir mais velocidade às partidas, os lançadores receberam atenção especial. Isso garante passes mais longos e partidas menos truncadas. A qualidade gráfica surpreende, com transmissões parelhas às dos canais esportivos.

Esporte, Visual Concepts
Lançamento: janeiro

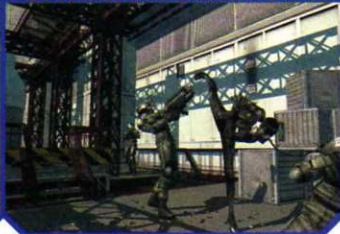
Swat: Global Strike Team

Brincando de siga o mestre

Assuma o papel da elite militar na guerra antiterrorismo. Cada missão pode variar entre resgates a reféns e investidas contra esquadrões. Você controla um trio de personagens: o líder da tropa, um técnico em eletrônica e um atirador de elite. As ações que cada integrante toma ficam a seu critério. Aproveitando o poder do console, o uso de efeitos de iluminação e som serão determinantes durante o progresso das jornadas. Um inimigo pode ser descoberto através da sombra do corpo ou do barulho ao caminhar.

Ação, Argonaut Games PLC
Lançamento: sem previsão

Rayman Arena

João-sem-braço e sem perna em partida multijogador (Sem previsão)

Strident: The Shadow Front

Tiroteio alucinado sozinho ou em equipe no futuro (Sem previsão)

Unreal Championship

Atire em qualquer coisa que se mover na tela (Sem previsão)

Yager

Ação frenética em combates pelo ar e pela terra (Sem previsão)

Pé

Foto: Leo Feltran; Montagem: Fábio Figueiredo; Locação: Cemitério-Parque Jaraguá; Coveiro: Claudemir Aparecido de Freitas

na cova

Você pode ficar triste e chorar, mas a verdade é que estes videogames estão morrendo

Dreamcast
*1998
†2001
PlayStation
*1995
† ----
Nintendo 64
*1996
† ----

Eles nascem, crescem, envelhecem e morrem. Os videogames têm vida própria. No começo, você acha que eles são uma maravilha, a melhor coisa que já apareceu.

Mas, como o ser humano é ingrato e a tecnologia é implacável, logo você troca seu velho console por um mais enxuto e com muitas novas habilidades.

Depois de anos de diversão, está chegando a vez de enterrar o Dreamcast, o Nintendo 64 e o PlayStation. Para eles, restam apenas as sobras do mercado: jogos ruins ou pouco expressivos. É, eles estão com o pé na cova!

Dignos de uma superpartida de *Resident Evil*, essa geração de zumbis, deixará mais de 120 milhões de cadáveres, quer dizer, consoles pelo mundo. A você resta abandonar a carcaça (comprando algo melhor) ou tentar sugar o que sobra de bom nessas plataformas: os jogos clássicos.

Darius Roos

DREAMCAST

Nós já sabíamos!

Morte premeditada, foi o que ocorreu com o Dreamcast. O pior é que todos sabíamos da data fatídica (31-03-2001). "Vamos parar de fabricar nosso videogame", disse ano passado Hideki Sato, presidente da Sega do Japão.

Dito e feito, o Dreamcast parou. Foi o console de vida mais curta da Sega. Exatos 866 dias de duração. Se fosse humano, ainda trocaria palavras e usaria fraldas.

Curiosidade

- O Dreamcast nos EUA custa US$ 50 (valor quatro vezes menor que o do lançamento).
- Ele foi o primeiro videogame a trazer, de fábrica, um modem embutido.
- A Sega gastou US$ 689 milhões para desativar a fabricação de videogames.
- O ex-presidente da Sega, Isao Okawa, doou à empresa US$ 770 milhões.
- Dia 16 de março, antes de o Dreamcast falecer, Isao Okawa morreu.

Jogos cancelados

Beach Spikers, Daytona 3, Emergency Call Ambulance, Jet Grind Radio 2, Propeller Arena, The House of the Dead 3 e *Toejam & Earl 3*, entre outros.

Parou por quê? Por que parou?

A Sega nunca foi líder, é fato, mas também não é necessariamente ruim. O problema é que a fabricante não conseguiu sustentar as vendas contra os concorrentes da Nintendo e da Sony.

Após dois fiascos de mercados, um seguido do outro – 32X e Saturn – a fabricante precisava de um videogame campeão. O Dreamcast seira este campeão. Quer dizer, teoricamente.

O problema é que o Dreamcast não vendeu. Existem pouco mais de 8 milhões de consoles espalhados pelo planeta. Isso num mercado que preferiu comprar os concorrentes PSX e PS2. Os dois juntos somam vendas superiores a 110 milhões de unidades.

Com isso, a Sega perdeu dinheiro com o videogame e teve de encontrar uma solução. Sem videogame, sem perda de dinheiro. Os caras pararam de fabricar o DC para se dedicarem exclusivamente à produção de jogos. No final, todos se desapontaram. Quem defendia a Sega teve de admitir: a fabricante pisou na bola, principalpalmente de quem investiu suas economias no console dela.

Test Drive: Le Mans 24 Hours

Virtua Tennis

PLAYSTATION

Engole o choro!

Pode chorar, mas o PlayStation está morto. Quase não há mais jogos para o console. Os bons títulos foram todos para as novas plataformas. Quem quiser episódios inéditos de suas séries favoritas vai precisar desembolsar uma fortuna para adquirir algo da supergeração 128 bits.

Foi bom enquanto durou...

Havia até quem torcesse o nariz para a Sony. Mesmo esses tiveram de admitir: o casamento com o PlayStation foi bom... Enquanto durou! No fim, o console se tornou o mais popular de toda a história. Mais de 90 milhões de videogames pelo mundo não é brincadeira... Aliás, brincadeira é pensar que a plataforma tem quase 3,5 mil jogos disponíveis.

Tem gente com preconceito do PSX, dizendo que o console só deu continuidade a séries antigas. Mas isso é uma mentira. *Ace Combat, Crash Bandicoot, Gran Turismo, Resident Evil, Syphon Filter, Tekken, Tomb Raider, Tony Hawk* e *Winning Eleven* são títulos que apareceram para esse console antes de irem para os outros.

Mesmo as representações de séries clássicas, como *Street Fighter, Metal Gear, Mega Man, Final Fantasy* e *Castlevania* reviveram momentos de pura diversão nas adaptações do PSX.

Final Fantasy 7

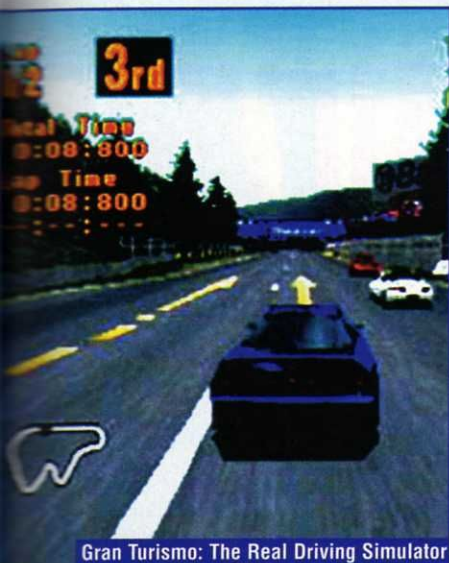
Curiosidade

- É o videogame (não-portátil) mais vendido da história. Cerca de 90 milhões.

- Foi o primeiro console a trazer duas alavancas analógicas no joystick.

- O console PlayStation foi lançado após a Nintendo cancelar o projeto no qual a própria Sony desenvolveria o CD-ROM para a plataforma Super Nintendo.

Jogos cancelados

Errr... Se você lembrar de algum, por favor, nos avise! Boato não vale, hein!?

Gran Turismo: The Real Driving Simulator

NINTENDO 64

Sempre um zumbi

Venceu a pirataria, mas perdeu a guerra! Essa idéia exprime bem o que aconteceu com a Nintendo e seu legado em trabalhar com os cartuchos. Na prática, enquanto os cartuchos não atraíam os piratas, que preferiam copiar jogos em CD, eles também afastavam os fabricantes por causa das limitações de armazenagem e do custo alto da mídia. No final, o Nintendo 64 acabou sendo um console de pouquíssimos títulos.

A Nintendo diz que não e relaciona mais de 500 jogos – contra quase 3,5 mil do adversário PlayStation. A empresa diz que os games do N64 são melhores. Besteira, existem games bons e ruins em qualquer console. Aliás, o *Superman* (N64) foi classificado como o 7º pior jogo de toda a história do videogame, de acordo com a respeitada revista norte-americana *Electronic Gaming Monthly*.

Curiosidade

- Foi o primeiro console a trazer alavanca analógica no joystick.

- Estreou o conceito de quatro conectores de joysticks no console.

- O projeto de *Final Fantasy 7* migrou do N64 para o PSX porque a fabricante Squaresoft adorou a idéia de gravar cenas de computação gráfica em CDs.

Jogos cancelados

Animal Forest, Dinosaur Planet, Earthbound 64, Eternal Darkness, Final Fantasy 7, Rev Limit, Robotech, Tornado e um monte de outros, infelizmente.

A salvação da lavoura

Pense nos grandes títulos desenvolvidos para o Nintendo 64. Notou que vários deles são da Rareware, a famosa softhouse dos irmãos Chris e Tim Stamper? Os caras são bons, essa é a verdade! Sob o selo da produtora inglesa, a geração 64 bits conferiu *Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Jet Force Gemini, Perfect Dark*, passando pelo polêmico *Conker's Bad Fur Day* e pelo lendário *GoldenEye 007*.

Super Mario 64

Banjo-Kazooie

Goldenaye 007

Foto: Michael Saxton

1972: um Odyssey no espaço

30 anos atrás, Ralph Baer teve uma idéia que se tornou o primeiro videogame da história. Teve de passar 20 anos defendendo a patente de sua invenção, o Odyssey

Crispin Boyer e Leonard Herman

Se você acha que os videogames caseiros foram inventados pelo proprietário do Atari, Nolan Bushnell, Ralph Baer não vai ficar chateado com você. "Estou muito velho para ficar chateado com essas coisas", diz o criador do Magnavox Odyssey, o primeiro videogame caseiro, criado em 1972, três anos antes do Atari.

Baer teve a idéia de usar a TV para jogar games em meados dos anos 50, após se formar no Instituto de Tecnologia de Chicago. Ele trabalhava na Loran, uma empresa sediada em Nova York, onde recebeu sua primeira incumbência: desenhar uma televisão. Ele sugeriu a seu chefe que colocasse algum jogo na TV. "Mas, claro, ninguém queria ouvir isso. Ninguém achou que a idéia tivesse mérito."

O nascimento do videogame

A idéia (que um dia se chamaria videogame) ficou escondida num canto de sua mente até 1966, mas retornou com força total durante um encontro de Ralph Baer com o amigo engenheiro Bob Tremblay. Nessa época, Baer trabalhava numa empresa desenhando equipamentos eletrônicos militares, a Sanders e Associados. Nada a ver com TVs e jogos. E foi nesse tempo que o cara esboçou o desenho do projeto. Era uma caixa de jogos (apelidada de Caixa Marrom), um artefato simples, capaz de gerar pontos movíveis na TV.

Baer pediu a Tremblay para construir a caixa. A dupla foi mexendo no objeto até que parecesse simples. O pessoal da Sanders gostou da idéia e convocou dois outros engenheiros para trabalhar no projeto. O pessoal criou até mesmo uma pistola (a light gun). Já sobre o jogo, ele foi modificado, colocaram uma bola e duas barras e pronto. Nasceu o título *Pong*.

Depois de pronta, a Caixa Marrom começou a ser apresentada à indústria fabricante de TVs. A Magnavox mordeu a isca e pagou pelos direitos do produto. O Odyssey foi fabricado em massa, seguindo passo a passo os circuitos do protótipo e começou a ser vendido em 1972. No primeiro ano do Odyssey, foram vendidas 100 mil unidades.

Enquanto isso, a Atari, de Bushnell, lançava um modelo pago de *Pong*, que fez muito sucesso e ajudou a incrementar as vendas do Odyssey. A versão caseira do Atari só chegaria em 1975.

"Na época eu pensava: deve haver alguma coisa mais interessante para fazer com a TV, além de ficar mudando de canais com um controle remoto." Ralph Baer, 79 anos

Ralph Baer criou, mas...

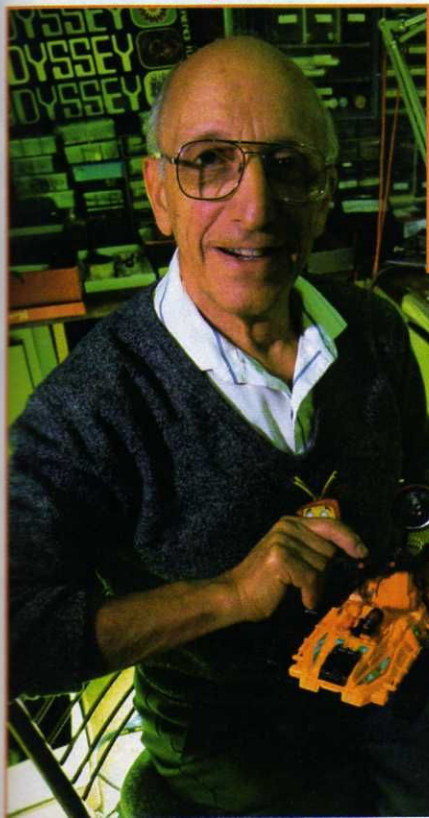
"Bushnell, independentemente do meu projeto, pensou em fazer uma máquina de moedas. Ele não estava pensando em consoles caseiros, estava pensando em arcades. E essas coisas são muito diferentes. Foi só quando ele viu meu Odyssey, que percebeu que o videogame era um negócio muito maior do que o de arcades", diz Baer.

Na esteira do Odyssey, surgiram vários outros videogames. A Magnavox processou a Atari, a Mattel, a Bally e outros fabricantes que copiaram o sistema Odyssey. Durante os anos 70, a Magnavox autorizou mais de 100 empresas para produzirem jogos para o Odyssey, entre elas a Atari.

Hoje, Baer concede a Bushnell o crédito de ter iniciado a indústria de jogos, mas deixa claro que foi ele o inventor do videogame.

"A idéia era criar um artefato que pudesse ser conectado diretamente à TV para as pessoas se divertirem. Nunca pensei em indústria de videogame. Claro que fico contente que isso tenha acontecido. Se não houvesse esse mercado, sobre o que vocês estariam escrevendo agora?"

Baer ainda trabalhou com a Sanders no desenvolvimento de máquinas de pôquer, as primeiras a surgirem no mercado. Trabalhou no desenvolvimento do Odyssey 2 e precisou encontrar tempo para defender suas patentes de oportunistas, além de se dedicar a desenvolver mais jogos de sucesso.

E aí, querendo conhecer mais sobre o trabalho do pai dos videogames? Então visite o site do próprio Ralph Baer (www.ralphbaer.com).

Space Invaders ou o jogo do bug
Parece coisa de filme, mas os alienígenas dos games invadiram as mentes de toda a nação japonesa e continuaram se alastrando por todo o mundo, do norte ao sul, expandindo a febre dos fliperamas
Foto: Shuji Kondo
Perfil

Quando um arcade faz tanto sucesso que deixa um país inteiro, como o Japão, sem moedas disponíveis, é sinal de que o título vai fazer diferença na história da diversão eletrônica.

Foi o que aconteceu em 1977, quando Toshihiro Nishikado, um jovem programador da Taito assistia à apresentação sobre o sucesso do Atari e do estrago que vinha causando *Break Out*, um jogo em que o jogador atirava uma bola contra um muro de tijolos.

Os fãs, Nishikado incluído, não conseguiam parar de jogá-lo. A Taito queria o mesmo tipo de sucesso, e seu departamento comercial, a mesma quantia de ienes.

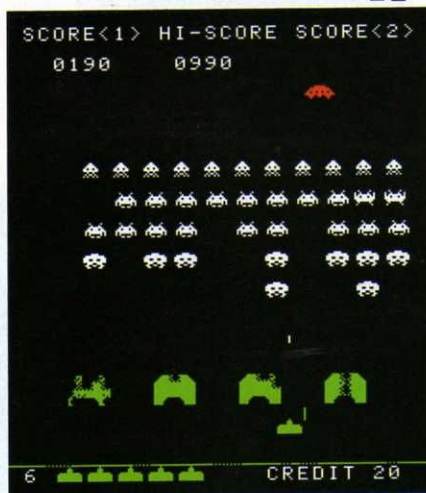
Foi então que os chefões da Taito chamaram Nishikado e lhe pediram: "Queremos um jogo do tipo *Break Out*". Ele lembra que decidiu fazer algo mais complicado e aproveitou apenas a idéia de evoluir para fases mais difíceis, de *Break Out*.

Não subestime os gamers

Space Invaders foi o primeiro título a registrar os recordes dos jogadores. Quem conseguisse uma boa pontuação deixava suas iniciais na máquina. O jogo também dava bônus aos melhores matadores de ETs. Depois de 22 tiros aparecia uma nave espacial cruzando a tela... ou, se você fosse bom o bastante, a nave também aparecia após quatorze tiros certeiros em seqüência. "Isso estava programado desde o início no jogo, porém achei que ninguém descobriria o truque." disse Nishikado.

Ele precisou da Força?

Com alguns projetos meio encaminhados, Nishikado começou a pensar que tipo de desafio tornaria seu jogo mais interessante. "Primeiro, pensei num batalhão de tanques que teriam de ser destruídos. Mas não ficou muito bom. Então troquei os alvos para seres humanos." Só que os diretores não gostaram da idéia de atirar em pessoas, ainda que elas fossem malvadas.

Com um branco fenomenal em sua cabeça, Nishikado resolveu relaxar e foi ao cinema. O filme era sobre uma galáxia muito, muito distante... Ele foi ver *Star Wars* e acabou inspirado! Decidiu que os inimigos do jogo seriam alienígenas.

"No começo, o design foi inspirado na novela de ficção científica *Guerra dos Mundos*, do escritor H.G. Wells. Depois, resolvi colocar lulas e caranguejos... Aliás, o crustáceo é meu favorito!"
Toshihiro Nishikaido

O quê? Space Monsters?

Para dar forma aos alienígenas, Nishikado se inspirou no mercado de peixes e decidiu fazer extraterrestres lembrando criaturas aquáticas.

Assim começava a nascer *Space Invaders*, que nem sequer se chamava *Space Invaders*. "O primeiro nome era *Space Monsters*. Depois, fui obrigado a mudá-lo, mas não gostei. A palavra invaders não era conhecida dos japoneses e era difícil de pronunciar. Ainda acho o nome ruim."

Após trabalhar 6 meses no projeto, *Space Invaders* chegou aos diretores da Taito. "Eles não curtiram muito. Achavam que um outro jogo chamado *Blue Shark* era melhor. Aquelas pessoas eram mais velhas e achavam estranho que no jogo você fosse atacado e não o contrário."

Mas a geração mais jovem não tinha os mesmos preconceitos. Os arcades japoneses ficaram lotados com jogadores pedindo cada vez mais invasores e criando estratégias próprias para vencer os inimigos. O macete mais conhecido é fazer um buraco em suas defesas e detonar os alienígenas que aparecerem. "Eu também uso essa estratégia", diz Nishikado que admite não conseguir passar do terceiro nível.

Os jogadores descobriram ainda que os alienígenas não conseguem atirar quando estão descendo a fileira acima de sua base, o que torna mais fácil eliminá-los. A manobra é conhecida como Nagoya Uchi. A lenda diz que a estratégia foi descoberta por um jogador da cidade de Nagoya, daí o nome. "Na verdade isso era um bug, um defeito. Acho que se não fosse pelo bug, ninguém chegaria além dos níveis 6 ou 7", conta Nishikado.

"Naquele ano, meu bônus na empresa foi melhor do que o normal. Ah, também ganhei um bônus especial do presidente da empresa. Era algo em torno de US$ 950, em 1977. Eu comprei uma TV decente para minha mãe e isso foi tudo."

Você vai precisar

Os seus vão ficar gastos de apertar os comandos do joystick para ter o gostinho de todas as novidades que vêm por aí. Fizemos as contas: são mais de 300 horas e exatos 21.427.012 apertões. Se você jogasse 8 horas por dia, demoraria quase 40 dias para estraçalhar tudo. Duvida? Faça as contas, afinal o cérebro é seu!

Nunca mais os analistas de jogos da revista serão os mesmos.

Foram submetidos a sessões intermináveis de testes de jogos novos que pipocaram na redação.

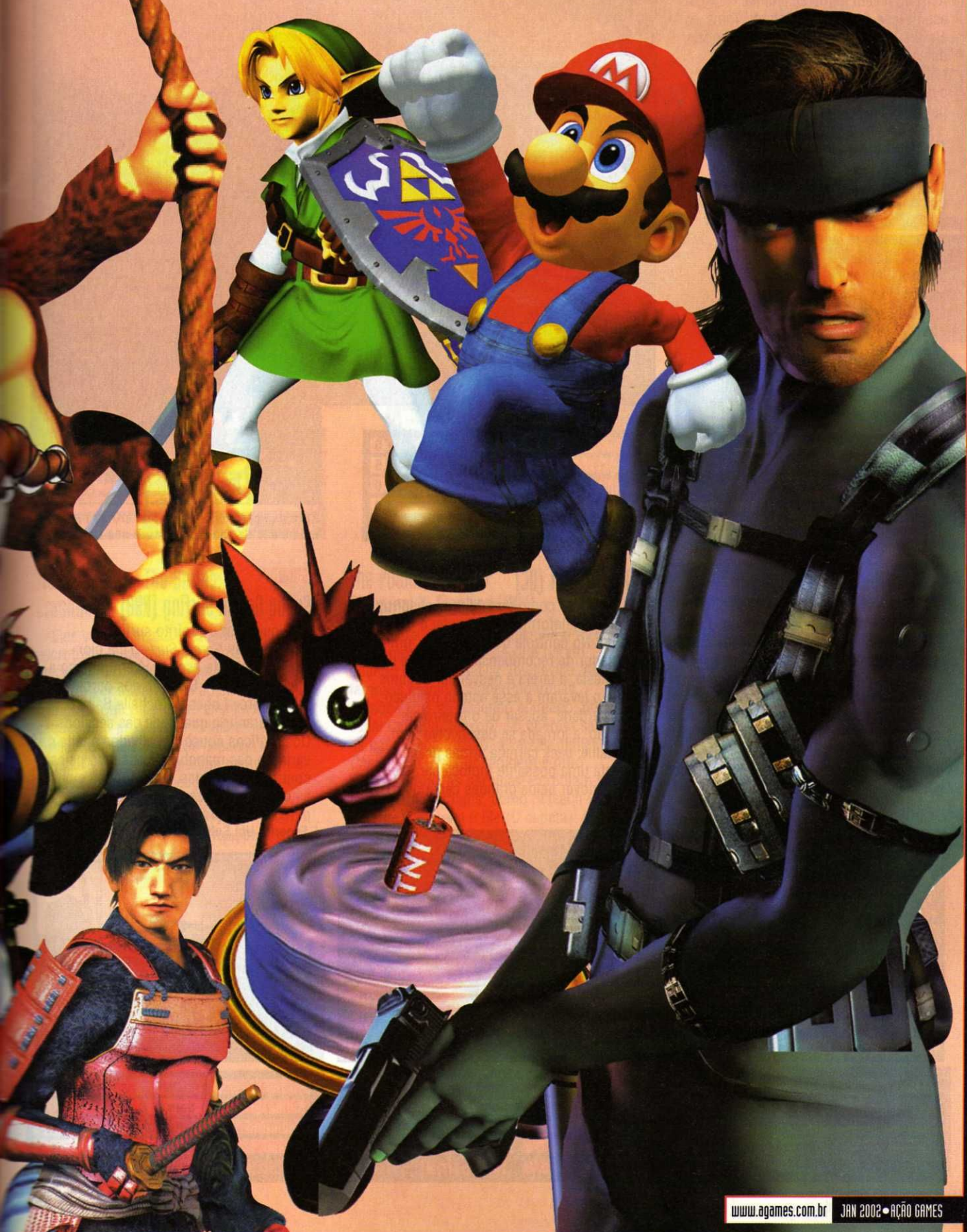
Durante 28 dias eles ficaram trancados na famosa sala de jogos da *Ação Games*, de onde não saíam nem para comer. Quando foram libertados, tinham os olhos vidrados, os dedos deformados e a boca torta. Mas garantiram que estavam felizes.

Apesar da tendinite cerebral, os pilotos preparam uma seção especial de análise para você.

Confira os 24 jogos que foram dissecados pelos nossos especialistas. Tem de tudo: GameCube, PS2 e até Xbox (confira o que eles acharam dos games na reportagem sobre o Xbox).

Só não vá se entusiasmar e tentar fazer o mesmo. Afinal, é preciso muito treino para uma maratona dessas.
É coisa de profissional.

Equipe Ação Games

de dedos novos!

Shaun Palmer's Pro Snowboarder [PS2]

Derreta neve em companhia de profissionais

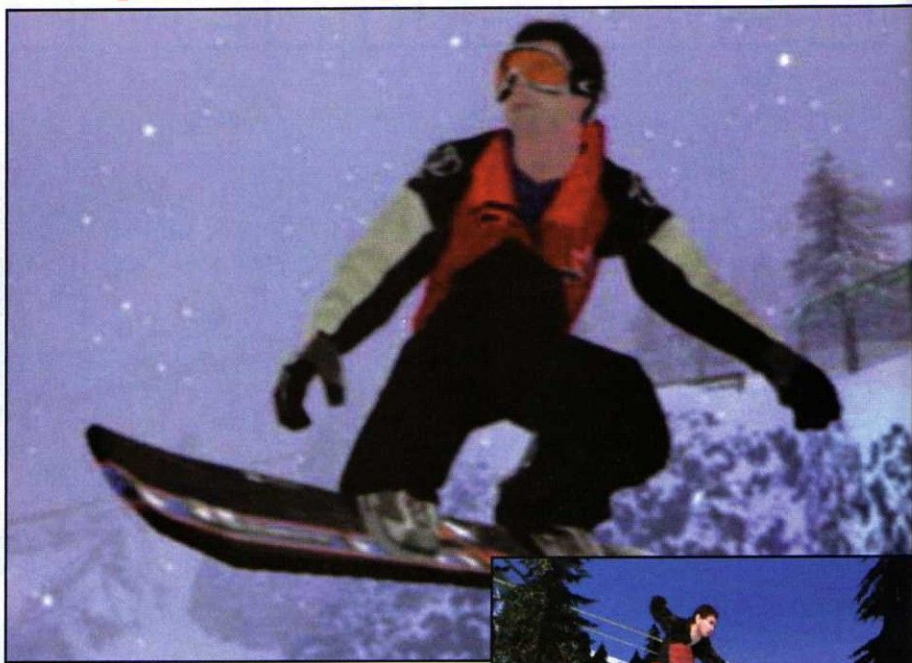
Snowboard? *Shawn Palmer's Pro Snowboarder*, oras! O título da Activision vem na mesma linha espirituosa da série skatista de *Tony Hawk*. Ou seja, os maiores profissionais do esporte realizam manobras radicais, emendam combinações e ainda descobrem pontos secretos para arrepiar nas montanhas.

Em pelo menos um ponto *Shaun Palmer* supera qualquer concorrente de snowboard. É nos controles. Mesmo com muitas manobras e possibilidades, os comandos são simples. É muito fácil realizar façanhas sobre a prancha.

Descendo as ladeiras, o frio logo invade a barriga. E os motivos são dois: primeiro, os cenários têm inclinações violentas; segundo, os ambientes são baseados em estações de inverno reais dos Estados Unidos, próximas à região de Lake Tahoe.

Curiosidade: apesar de estarem em sua melhor forma agora, vários atletas do jogo marcaram presença noutras produções virtuais. Quer exemplos? Anote aí: Tara Dakides, Shaun White, Roos Powers e o próprio Shaun Palmer apareceram na série *Cool Boaders*. **(FA)**

Esporte, Dearsoft

Darius	3,5	Visual	4,0
Felipe	–	Som	4,5
Humberto	3,5	Controle	5,0
Nelson	2,5	Diversão	5,0
Ronaldo	4,5	**Nota final**	**4,5**

Após as sessions, dá para conferir os melhores momentos de sua performance nos replays

Bomber Man Online [DC]

O bombardeio agora será online. O objetivo é simples: carregar-se de bombas e debulhar os adversários, tomando cuidado com as investidas oponentes.

Bomber Man mudou pouquíssimo. A principal evolução fica nos gráficos, agora com o efeito cel shading, dando um visual de cartoon. Também há elementos secretos a serem habilitados. O melhor deles? A versão dos heróis lembrando os personagens Power Rangers. **(FA)**

Estratégia, Hudson Soft

Darius	3,0	Visual	2,5
Felipe	–	Som	2,0
Humberto	3,0	Controle	3,0
Nelson	–	Diversão	2,5
Ronaldo	2,5	**Nota final**	**2,5**

Headhunter [DC]

Batizado como dos últimos suspiros para a plataforma, *Headhunter* é pura ação. No controle de Jack Wade, um caçador de recompensas que sofre de amnésia, a tarefa é desvendar os fatos que o levaram a esse estado psíquico. Na verdade, apesar de o roteiro ser batido, a jornada se desenvolve bem. Detalhe: Jack carrega armas pesadas e pilota uma possante motoca para se locomover pelos grandes cenários. **(FA)**

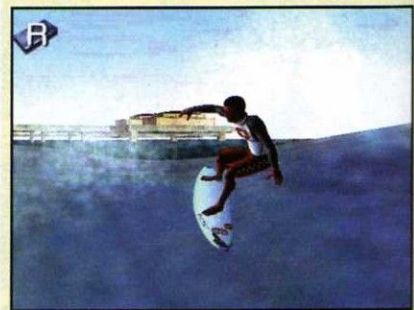
Ação, Amuze

Darius	0	Visual	3,5
Felipe	–	Som	2,0
Humberto	2,0	Controle	2,5
Nelson	–	Diversão	2,5
Ronaldo	2,0	**Nota final**	**2,5**

Jogo Ruim

Sunny Garcia Surfing [PS2]

Sepultaram o espírito surfista. É que *Sunny Garcia Surfing* é a pior interpretação do esporte. Nem mesmo a presença do fera Sunny e dos parceiros, como Corey Lopes e Rochelle Ballard, pôde garantir a qualidade das sessions. Dos gráficos pouco trabalhados à falta de variação das manobras, passando pelos controles simplistas, tudo é tosco e nem as ondas para fazer o clássico turbo parecem de verdade. **(FA)**

Esporte, Ubi Soft Entertainment Incorporation

Darius	2,0	Visual	2,0
Felipe	–	Som	3,0
Humberto	1,5	Controle	1,5
Nelson	–	Diversão	1,5
Ronaldo	1,5	**Nota final**	**2,0**

Chegou a hora da vingança

Seu retorno a Nosgoth será em grande estilo. É porque o caçador de almas Raziel verá um grafismo belíssimo na seqüência da caçada ao perverso Kain. O clima está fúnebre. A neblina paira no ar e os efeitos luminosos tornam o ambiente mais dramático. Aliás, os cenários são os mesmos do primeiro título da série, o *Legacy of Kain: Blood Omen*. Ou seja, você poderá se deliciar com uma visão tridimensional dos pilares de Nosgoth ou mesmo conhecer mais sobre o enredo, acompanhando algumas cenas que aparecem em formas de quadros no desenrolar da trama.

Durante a trilha de sangue, Raziel perceberá maior rebeldia por parte dos adversários. Os caras estão mais ágeis, conseguem se esquivar e até mesmo lançar magias contra o herói. Mas é verdade que também o protagonista está mais bem preparado. Sua lendária espada Soul Reaver ganhou novos poderes, capazes de causar agonia até aos mais cruéis demônios existentes... Detalhe: o equipamento também serve como chave ou alavanca para solucionar alguns enigmas. **(HM)**

Ação, Crystal Dinamics

Darius	4,0	Visual	4,5
Felipe	4,0	Som	5,0
Humberto	–	Controle	5,0
Nelson	–	Diversão	4,0
Ronaldo	4,0	**Nota final**	**4,5**

Os cenários do game são simplesmente assombrosos. Prepare-se para babar

Exército de mortos-vivos colocarão à prova todas as suas novas habilidades

Men in Black - The Series: Crashdown [PSX]

Eles vestem paletó preto, debulham ETs escrotos e têm uma série de desenho animado. Sim, são os Homens de Preto.

Desta vez a tarefa dos agentes Jay e Kay é impedir que o perigoso alienígena Alpha seqüestre o presidente. Evidentemente, a tarefa é difícil. Há muitos capangas espaciais pelas 30 fases que compõem a jornada e inúmeras locações a serem visitadas, incluindo um quartel general e uma astronave. **(FA)**

Ação, RuneCraft Limited

Darius	–	Visual	2,0
Felipe	–	Som	1,5
Humberto	–	Controle	2,0
Nelson	–	Diversão	2,0
Ronaldo	–	**Nota final**	**1,5**

The Powerpuff Girls: Chemical X-Traction [PSX]

Lindinha, Florzinha e Docinho podem ser pequeninas, mas não deixam barato quando o papo é salvar Townsville. As famosas Meninas SuperPoderosas, personagens do desenho animado, do canal Cartoon Network, só querem saber de pancadaria. Assim, a versão digital *Chemical X-Traction* também é puro combate. Aqui as heroínas enfrentam seus piores arquiinimigos, como Macaco Louco, Gangue Gangrena e Ele (O capeta)! **(FA)**

Luta, BAM! Entertainment Incorporation

Darius	–	Visual	2,0
Felipe	–	Som	2,0
Humberto	–	Controle	1,5
Nelson	–	Diversão	1,5
Ronaldo	–	**Nota final**	**1,5**

Jogo Ruim

SpongeBob Squarepants: SuperSponge [PSX]

Bob é o protagonista do desenho *SpongeBob Squarepants*, do canal Nickelodeon. O cara é bem estranho, uma espécie de esponja. Sim, daquelas para esfregar o pé!

Agora, sobre a conversão do personagem para os videogames, ela foi baseada no episódio *SuperSponge*, quando nosso amigo tenta conseguir autógrafos de alguns super-heróis. Pois é, ocorre que o visual bidimensional da aventura é puramente horrível! **(FA)**

Aventura, THQ Incorporation

Darius	1,5	Visual	2,0
Felipe	–	Som	1,5
Humberto	–	Controle	1,0
Nelson	–	Diversão	1,5
Ronaldo	–	**Nota final**	**1,5**

Luigi's Mansion [GC]

Contra o medo e contra os fantasmas

Simples, porém magnífico! *Luigi's Mansion* é atraente em todos os aspectos e carro-chefe no lançamento do videogame Nintendo. Dos gráficos aos efeitos, da sonoridade ao controle, a produção da jornada atingiu uma qualidade pouco vista anteriormente. Mas, pode acreditar, jogá-lo é bem fácil!

O visual é assustador (no bom sentido). A mansão assombrada é detalhada, cheia de cômodos e de objetos – todos podendo ser vasculhados. Você usa uma lanterna para explorar a escuridão do casarão. Cada cômodo é quebra-cabeça em potencial e, aos mais empolgados, há vários segredos para serem desvendados.

Para seguir pela jornada, Luigi usa um aspirador de pó. É verdade, certamente a idéia não é convencional, mas soluciona os problemas. A parafernália suga fantasmas, tesouros e tudo quanto é objeto. Dá para vasculhar vasos, quadros, lustres, armários. É fácil. Luigi ergue o aspirador em direção à vítima, que pode ser uma toalha, e pronto! A toalha estica e se retorce completamente. Parece pano de verdade! **(FA)**

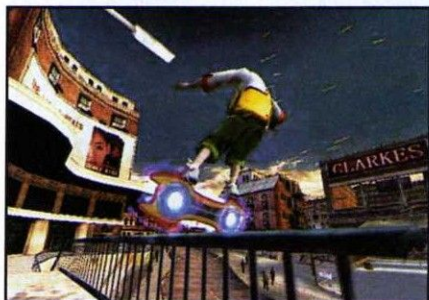
Aventura, Nintendo Corporation Limited

Parece que Luigi encontrará vários fantasmas, alguns até parecidos com o Geléia! Lembra?

Darius	4,0	Visual	5,0
Felipe	-	Som	5,0
Humberto	4,0	Controle	5,0
Nelson	4,0	Diversão	5,0
Ronaldo	4,0	**Nota final**	**5,0**

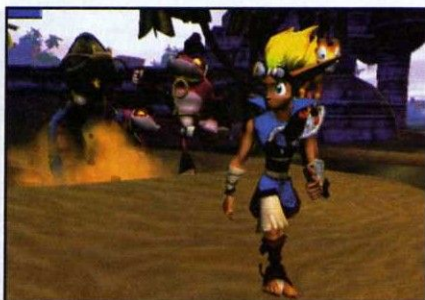
Airblade [PS2]

Os jovens daqui adoram adrenalina, seja quando se arriscam em manobras loucas, seja fugindo das autoridades. Na prática, todos eles mandam muito bem enquanto voam sobre as pranchas. Os cenários são propícios. Cidades futuristas cheias de rampas, escadas, corrimões e postes. Quê? Postes? Isso mesmo, em *Airblade* os caras podem se agarrar a postes e pegar impulso para estender seqüências de manobras. **(FA)**

Ação, Criterion Games

Darius	2,5	Visual	3,0
Felipe	-	Som	2,5
Humberto	3,5	Controle	4,5
Nelson	-	Diversão	4,0
Ronaldo	3,0	**Nota final**	**3,5**

Jak and Daxter: The Percursor Legacy [PS2]

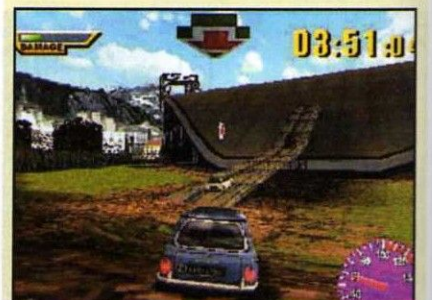
Diversão não falta à carismática dupla Jak e Daxter. Diferentemente das produções anteriores da Naughty Dog, como a série *Crash Bandicoot*, a jornada permite uma exploração muito livre. Dá para voar, nadar e correr em 360º por um complexo ambiente tridimensional. A missão dos figurões é simples: recuperar a forma humana do personagem Daxter (o cara virou um roedor após cair numa piscina encantada). **(FA)**

Aventura, Naughty Dog Incorporation

Darius	4,0	Visual	3,5
Felipe	-	Som	3,0
Humberto	3,5	Controle	4,0
Nelson	-	Diversão	3,5
Ronaldo	4,0	**Nota final**	**3,5**

Jogo Ruim

The Italian Job [PSX]

É a digitalização do filme homônimo de 1969, cult do cenário cinematográfico. Certamente, as missões rolam na Itália. O personagem principal, Charlie Croker, tem como plano roubar US$ 4 milhões da máfia. O esquema é simples. O cara dirige veículos antigos, todos difíceis de serem guiados, e cumpre missões, como seguir do centro às docas. Apesar do humor, a simplicidade gráfica desanima as partidas. **(FA)**

Ação, SCi

Darius	-	Visual	1,5
Felipe	-	Som	2,0
Humberto	1,5	Controle	1,5
Nelson	-	Diversão	2,5
Ronaldo	1,0	**Nota final**	**1,5**

SILENT HILL 2®

Sega manda Nintendo catar banana

Sim, nós temos banana! Independentemente de seu gosto pessoal, saiba que *Super Monkey Ball* é histórico. E o motivo é único: trata-se do primeiro jogo da Sega produzido para uma plataforma (não portátil) da antiga rival Nintendo.

O jogo é simples, porém original. Controlando um macaco (existem quatro símios diferentes) preso dentro de uma esfera, seu objetivo é coletar o maior número possível de bananas. O problema é que os ambientes são surrealistas – uma mistura de quebra-cabeça com tabuleiro. Tudo bem? Que nada, o detalhe é que todo o cenário balança conforme você se movimenta. Balançou pra direita? Cuidado, tudo balança para lá também! E dá-lhe atenção para não despencar pelas bordas. Caiu? Perdeu na hora!

O desafio é esculhambado! No início tudo parece moleza. Passe então algumas fases e, bem, toda a facilidade vai embora. Fica quase impossível completar as tarefas no tempo certo. É mesmo, mencionei que existe um tempo para completar tudo! É para aqueles que se descabelam quando enfrentam algo desafiante. **(FA)**

Quebra-cabeça, Sega Enterprises Limited

Os macacos se danaram. Afinal é pura sacanagem pensar para comer banana

Darius	3,0	Visual	4,0
Felipe	–	Som	4,0
Humberto	2,5	Controle	3,5
Nelson	–	Diversão	4,0
Ronaldo	3,5	Nota final	3,5

Batman: Vengeance [PS2]

O morcego vigilante estréia nos 128 bits com cara de desenho animado. O visual é baseado na série criada pela dupla Paul Dinni e Bruce Timm. Batman utiliza seus bat-apetrechos para proteger Gotham City dos planos de criminosos, como Coringa, Hera Venenosa e Sr. Frio. Além de espancar muitos adversários, em certos cenários o herói fica no controle de veículos possantes, como o bat-móvel e a bat-nave. **(FA)**

Ação, Ubi Soft Entertainment Incorporation

Darius	3,0	Visual	3,5
Felipe	–	Som	2,5
Humberto	3,0	Controle	3,0
Nelson	–	Diversão	3,0
Ronaldo	3,5	Nota final	3,0

Gitaroo-Man [PS2]

O protagonista U-1 é super-herói que usa a guitarra contra os perigos. Na prática, o cara sai à caçada de criminosos e, quando enfrenta-os, começa a tocar música. O legal durante os combates é que os comandos precisam ser coordenados. Você acerta a seqüência e Gitaroo-Man detona... Se errar, a nota desafina e você se dana. Detalhe: além dos botões o cara precisa direcionar a guitarra corretamente. **(FA)**

Coordenação motora, Koei Corporation Limited

Darius	3,0	Visual	2,5
Felipe	–	Som	3,0
Humberto	–	Controle	3,5
Nelson	–	Diversão	3,5
Ronaldo	3,5	Nota final	3,0

Jogo Ruim

Lotus Challenge [PS2]

Mais 40 automóveis licenciados pela Lotus. É a maior coletânea da montadora. E como a fabricante é famosa pelos modelos esportivos, o esquema é girar a chave no contato e acelerar pelos 20 circuitos disponíveis. Dos três modos, o challenge é o mais legal. Você segue a carreira de piloto, comprando carros e tal. É! Mas nem tudo é bom! Os controles dos automóveis são absurdamente péssimos! **(FA)**

Corrida, Interplay Entertainment Corporation

Darius	2,0	Visual	2,5
Felipe	–	Som	2,0
Humberto	–	Controle	1,5
Nelson	–	Diversão	2,0
Ronaldo	1,5	Nota final	2,0

Star Wars: Rogue Squadron 2 — Rogue Leader [GC]

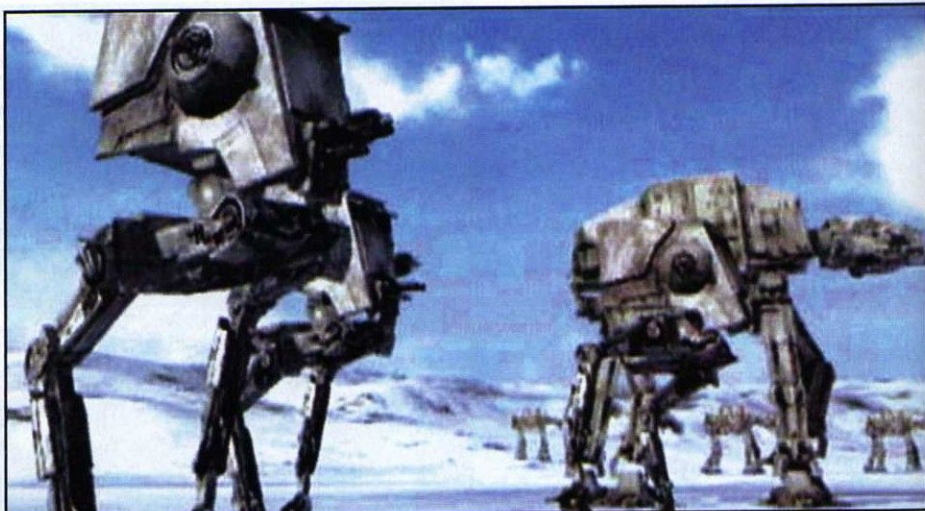
A "nata" das guerras estelares

Quer um conselho? Viva intensamente *Star Wars*! E nem precisa ser fã da série para amá-lo. Há vários outros motivos que tornam o título atraente, a começar pelo visual deslumbrante e pelo controle eficaz. O jogo é incrível!

É guerra de verdade o que acontece aqui. Numa das fases você confere quase uma centena de espaçonaves voando. De imensos destróieres a ágeis TIE Fighters. Os tiros não param por um instante e ainda há diversos objetos, como destroços, que podem atrapalhá-lo. O clima é perfeito, e a ação, sem precedentes na série!

Na prática, podem-se experimentar os combates mais clássicos da saga cinematográfica, das batalhas em Hoth à correria na Estrela da Morte. Foram selecionadas algumas das melhores cenas dos episódios 4, 5 e 6 de *Star Wars*.

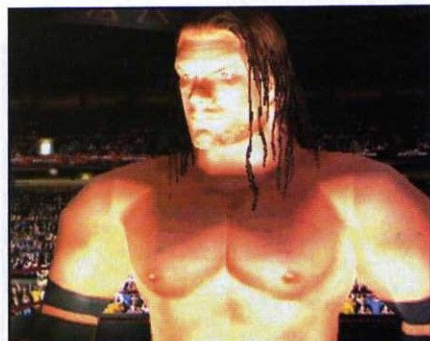
Viver e sentir a Força é tudo. Aqui, por exemplo, os cenários mudam conforme o horário em que você está jogando. Se ligar o videogame à tarde, Tatooine estará ensolarada... Se experimentar durante a madrugada, tudo ficará às escuras. **(FA)**

Ação, Factor 5 LLC

O visual de *Star Wars* é incrível. Asteróides, destroços e naves completam o clima de ação

Darius	4,0	Visual	5,0
Felipe	–	Som	5,0
Humberto	4,5	Controle	5,0
Nelson	–	Diversão	4,5
Ronaldo	4,0	**Nota final**	**4,5**

WWF Smackdown! Just Bring It [PS2]

A melhor luta livre dos 32 bits evoluiu, mas mudou pouco. É verdade, os lutadores estão mais realistas e a quantidade de golpes aumentou. Agora rolam lutas com até oito pessoas juntas, com direito a cadeiras, mesas e escadas. Também o modo season ganhou consistência. Está mais completo e focado no personagem escolhido pelo jogador. Rolam desafios, entrevistas e dá até para arranjar um rabo-de-saia. **(FA)**

Luta, Yuke's Corporation Limited

Darius	2,0	Visual	3,5
Felipe	–	Som	3,0
Humberto	2,5	Controle	3,0
Nelson	–	Diversão	3,5
Ronaldo	1,5	**Nota final**	**3,0**

Splashdown [PS2]

A Rainbow Studios tem experiência em de títulos de corrida, porém pela primeira vez ela explora os limites aquáticos. Em *Slashdown* rolam competições entre possantes modelos de jet ski da montadora SeaDoo. No que diz respeito ao controle das máquinas, ele é perfeito. Agora, quando percorre-se uma das dezoito pistas espalhadas pelo mundo, podem-se fazer 30 manobras diferentes e ainda enfrentar turbulência. **(FA)**

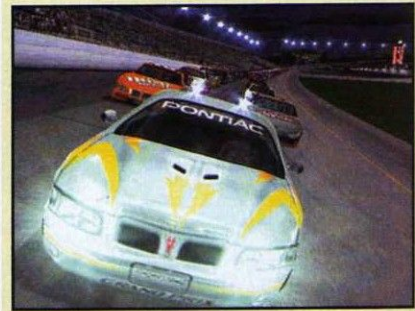
Corrida, Rainbow Studios

Darius	3,0	Visual	3,0
Felipe	–	Som	3,5
Humberto	3,0	Controle	4,5
Nelson	–	Diversão	3,0
Ronaldo	3,0	**Nota final**	**3,5**

Jogo Ruim

Nascar Thunder 2002 [PS2]

Outra competição de Nascar. Novidades? Quase nenhuma... A maior é que agora, para seguir carreira, pode-se criar um personagem próprio, com equipes e carros oficiais. Fora isso, nada de mais. Há 36 pilotos de verdade para escolher, 23 equipes, muitos patrocinadores e poucas emoções. Seguindo a tradição, o título vai agradar apenas aos fãs do gênero que, por exemplo, agüentam corridas com 400 voltas. **(FA)**

Corrida, EA Sports

Darius	2,0	Visual	2,5
Felipe	–	Som	2,0
Humberto	1,5	Controle	2,0
Nelson	–	Diversão	1,5
Ronaldo	2,0	**Nota final**	**2,0**

Maiorais do skate radicalizam ao redor mundo

Jogue as mãos, os pés e o que mais quiser para os céus. Sim, não esqueça de agradecer se ao acaso tiver oportunidade de curtir o terceiro *Tony Hawk*! Os motivos são muitos. Dos gráficos soberbos aos controles precisos, passando pelas novas opções para criar personagens e pelos desafios mais complexos. O skate aqui é show!

Seja deslizando ou voando, o número de atletas profissionais é de 13. E se o número dá azar, saiba que nenhum dos skatistas liga para isso. Eles desferem, entre manobras comuns, grinds e manuals, mais de uma centena de movimentos insanos – dá para fazer pontuações milionárias numa só seqüência. Aliás, voltando aos sk8ers, aparecem feras profissionais, como Tony Hawk (vertical) e Rodney Mullen (freestyle), incluindo o novato Bam Margera, que entrou no lugar do brasileiro Bob Burnquist.

Agora, num aspecto o título se difere bastante dos anteriores. É na opção de disputas online. Você conecta o videogame na internet e.... Tcham, disputa com até oito participantes simultâneos. (FA)

Esporte, Neversoft Entertainment

Darius	3,5	Visual	4,5
Felipe	–	Som	5,0
Humberto	4,0	Controle	5,0
Nelson	3,5	Diversão	5,0
Ronaldo	4,5	Nota final	4,5

Yo! Seja nas manobras de plant seja nos movimentos de ollie, os caras sempre detonam

Supercar Street Challenge [PS2]

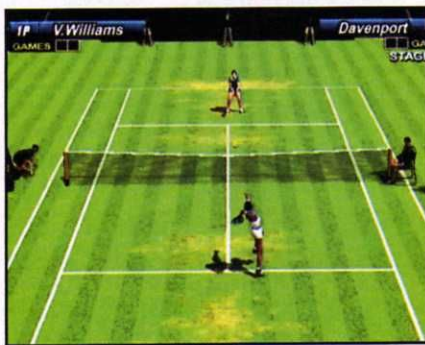
Apesar de trazer automóveis exóticos, como Lotus M220, Callaway C12 e Pontiac Concept GTO, aqui o destaque fica na garagem que permite criar seus próprios modelos de carango. A variedade de circuitos também é grande... 23 no total, espalhados por sete cidades pelo mundo. Pois é, mas infelizmente o clima da partida não empolga. O controle dos veículos não responde bem e dificulta a direção. **(FA)**

Corrida, Exakt Entertainment LLC

Darius	–	Visual	3,0
Felipe	–	Som	2,0
Humberto	–	Controle	3,0
Nelson	–	Diversão	3,0
Ronaldo	2,0	Nota final	2,5

Tennis 2K2 [DC]

Quer jogar tênis? *Tennis 2K2* é sua melhor opção. Agora também existem atletas da categoria feminina – as irmãs Williams são as mais legais. De resto, também novas animações, comandos, desafios, esportistas, quadras e uma programação para disputar torneios durante todo o ano. Ah! Foram acrescentados também dois novos tipos de saque e um movimento a mais, o backspin, para tornar o bate-bola mais competitivo. **(FA)**

Esporte, Sega Enterprises Limited

Darius	4,0	Visual	4,5
Felipe	–	Som	3,0
Humberto	3,5	Controle	5,0
Nelson	4,5	Diversão	4,5
Ronaldo	3,5	Nota final	4,0

Jogo Ruim

Yanya Caballista: City Skater [PS2]

Uma cidade doida e cheia de obstáculos, esse é o ambiente de *Yanya Caballista*. O nome é estranho, mas se trata pura e simplesmente de skate.

Inúmeras manobras? Esqueça, pois os controles são péssimos.
A produtora Koei até desenvolveu uma espécie de fingerboard (Skate de dedo) que se encaixa no joystick. E daí? Daí que o controle é razoável com o acessório, mas sem ele fica tudo simplesmente medonho. **(FA)**

Esporte, Koei Corporation Limited

Darius	–	Visual	2,5
Felipe	–	Som	1,5
Humberto	1,5	Controle	1,0
Nelson	–	Diversão	1,5
Ronaldo	2,5	Nota final	1,5

ESTA REPORTAGEM É RECOMENDADA PARA TODAS AS IDADES

SOMENTE PARA GAMEIROS

A classificação de jogos vai ajudar na escolha dos títulos mais adequados para cada idade: cenas violentas para os mais velhos

Antes tarde do que nunca. A Justiça brasileira decidiu criar uma classificação oficial para os jogos de videogame e PC, hoje vendidos sem essa recomendação especificada de acordo com normas brasileiras.

A medida já funciona há anos nos Estados Unidos, mas só agora chega por aqui. Muitas produtoras, por conta própria, adaptavam a legislação norte-americana e a imprimiam nas caixas de seus lançamentos.

Com a nova determinação, a idéia é deixar bem claro na embalagem do jogo a faixa etária recomendada pelo fabricante para cada game.

Isso vai evitar que jogos mais violentos e, portanto, mais adequados aos mais velhos, caiam em mãos infantis. Ao mesmo tempo em que garante todo o realismo desejado pelos adultos, porque fica claro que o título se destina aos mais velhos.

Não se trata de censura, mas de uma recomendação. Afinal, a decisão de comprar ou não um jogo acaba sendo dos pais.

A recomendação funciona como a que existe para os filmes exibidos pela TV, que avisam ao público o que esperar das cenas antes de a exibição começar. São comuns os avisos sobre cenas de violência e de sexo.

Trata-se de um método claro e sensato, que vai colaborar para diminuir a imagem de extrema violência dos jogos.

Nelson Alves Jr.

Divertimento com responsabilidade

Acabou o papo-furado de que videogame é coisa de criança ou que é um tipo de diversão violento. O tratamento que recebe a partir de agora é de um produto de entretenimento.

A classificação é uma maneira clara de indicar ao jogador exatamente que tipo de material será visto durante o game. Funciona nos moldes das embalagens de filmes. Quer assistir a algum que não seja recomendado para sua idade? OK, mas esteja consciente disso.

Os jogos trarão um selo na embalagem que indica a faixa etária adequada, tudo bem claro e visível. São quatro classificações: veiculação livre, inadequado para menores de 12, 14 ou 18 anos. Para não haver dúvida de que não se trata de censura, as empresas não são obrigadas a cumprir essa orientação. A portaria, assinada pelo ministro da Justiça José Gregori, não possui o mesmo poder de uma lei.

"Fomos pegos de surpresa. Nossos lançamentos de fim de ano foram prejudicados. Somos a favor da classificação, desde que o processo seja eficiente. A demora para análise é muito grande. O prazo ideal seria uma semana, mas o governo está demorando cerca de um mês por jogo. Eles não estão dispostos a ajudar."

Milena Barreto
Gerente de marketing da Ubi Soft

"A medida mostra o amadurecimento do mercado brasileiro. O governo mostra profissionalismo e respeito pelo consumidor. É superpositivo para o usuário. O problema é a forma como foi divulgada. Algumas exigências são absurdas, como classificar jogos que já estão no mercado há mais de dois anos."

Glauco Bueno
Gerente de marketing da Infogrames

Todo mundo aderiu

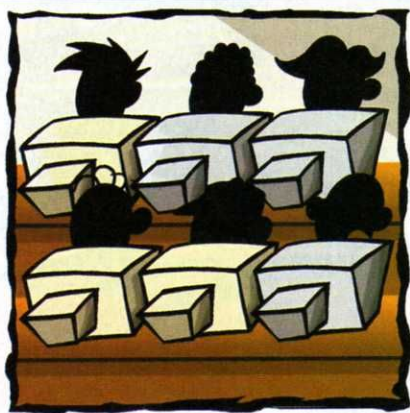
O lado bom é que, uma vez classificado, nenhum jogo poderá ser censurado. É justamente esse ponto que convenceu todas as empresas a aderirem ao projeto. De acordo com a Abes (Associação Brasileira de Empresas de Software), que intermedia as negociações entre softhouses e governo, todas as empresas do país foram aconselhadas a aderir. Sem dificuldades, aliás. As companhias já usavam a classificação norte-americana, bastou trocar pela nacional. A Abes diz que desde o dia 3 de outubro, quando entrou em vigor a portaria, todos os jogos já aparecem com o selo na caixa. "Não há mais chance de algum game ser proibido", garante Manuel Antônio dos Santos, diretor jurídico da Abes. Pelo menos em teoria. Se um juiz de direito resolver banir algum jogo do mercado, aí não tem reza que resolva. "A chance disso acontecer existe, mas é mínima", diz.

Como funciona o processo

Manuel Antônio dos Santos explica que o processo é todo feito pelo Ministério da Justiça, em Brasília. A empresa precisa preencher um formulário em que há a ficha técnica do jogo. Nesse documento é indicado tudo sobre o título. Se há violência moderada ou exagerada, cenas de sexo insinuado ou explícito e algum tipo de desvirtuamento moral e ético. Depois uma cópia do jogo é enviada a uma comissão de seis analistas do ministério. A função dos sujeitos é verificar se o formulário está de acordo com o conteúdo do game. "Todo o processo demora cerca de 20 dias", explica dos Santos. A maior dificuldade é a demora no processo. Nos Estados Unidos, a análise é feita em menos de uma semana. Outro empecilho são as coletâneas de jogos que acompanham revistas. "Se houver dez jogos diferentes, cada um deles precisa de classificação distinta na publicação", diz.

"Apesar de o texto do Ministério não ser claro no que se refere às categorias, como desvirtuamento moral e ético, somos totalmente a favor da classificação. É um mecanismo de proteção ao nosso consumidor, principalmente para os pais. No que depender de nós, vamos colaborar com o governo."

Bertrand Caudron
Gerente-geral da Electronic Arts

A empresa preenche um formulário do jogo. Tem de tudo lá. Se há violência, sexo, palavreado ofensivo ou uso de drogas, como bebida alcoólica e cigarros. O formulário é enviado para Brasília, onde é analisado pelo ministério.

Uma comissão formada por profissionais, como psicólogos, pedagogos e juristas, analisará todo o material recebido. As informações do formulário são conferidas e, depois que a comparação é feita, a comissão dá a classificação final ao game.

Já classificado, o jogo volta à empresa para os ajustes finais na embalagem do produto. Depois é só colocar à venda.

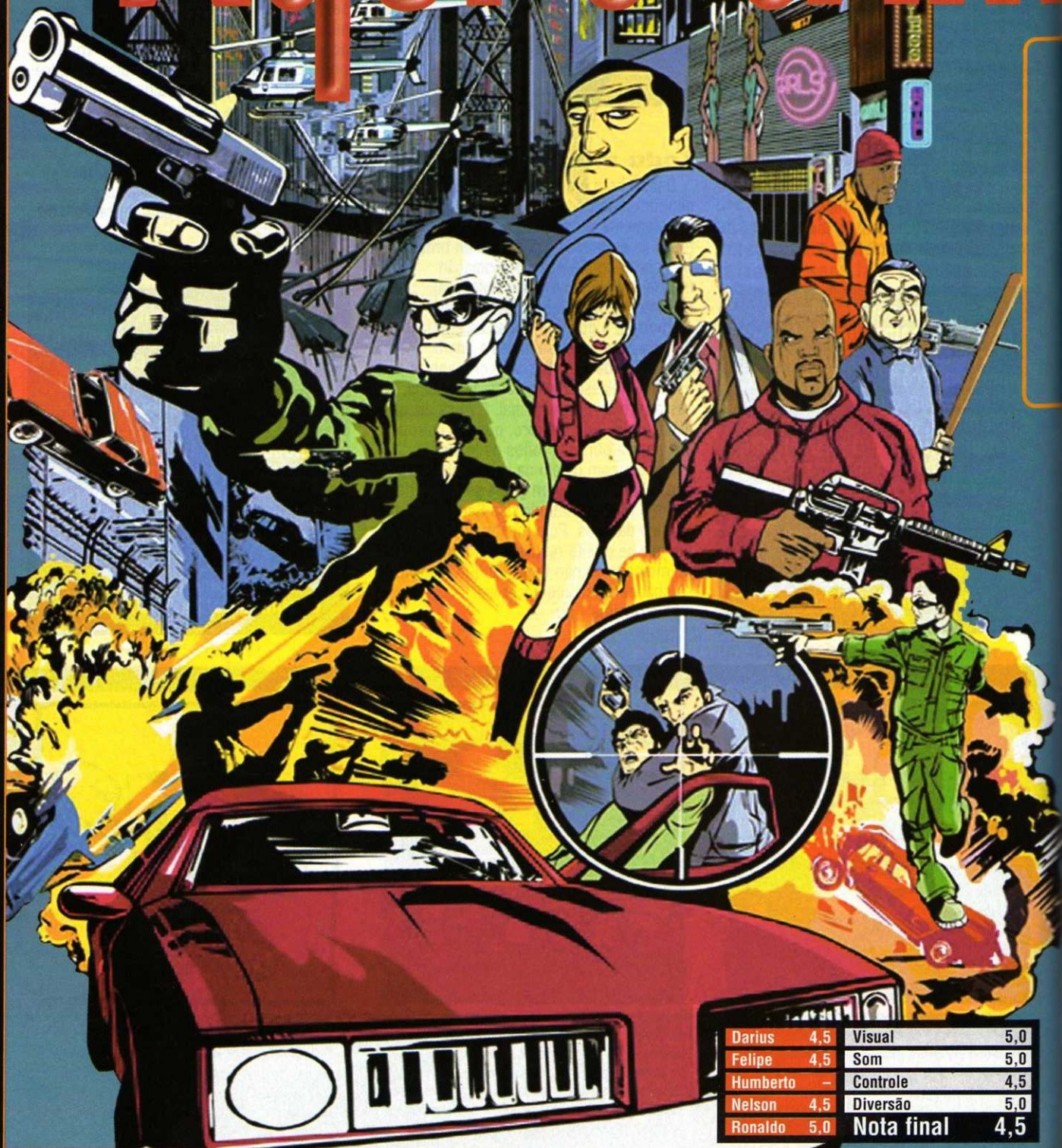



ilustração: Luiz Gustavo Bacan

...e compensa

Polêmico, com certeza... Mas, acima de tudo, *GTA3* é uma obra-prima dos videogames

Prepare-se para uma experiência única e inesquecível em *Grand Theft Auto*. Aqui tudo impressiona pelo detalhamento. Há três cidades enormes e bem realistas. O cenário tem vida própria, com pessoas passeando, trabalhando e vadiando. O clima muda e pode até chover. Durante o dia as ruas são dos trabalhadores... À noite, prostitutas e bandidos dominam o cenário. Pois é, mas é o caos que ordena o cotidiano de *Grand Theft Auto*. Há várias gangues espalhando o crime pelas ruas. Tiroteios e assaltos ocorrem constantemente, sem falar que sua principal habilidade, a de roubar carros (mais de 50 modelos), não é das mais puritanas. Estruturas prontas, restam o controle e a sonoridade de *GTA3*. E ambos, acredite, beiram a perfeição. Os comandos são precisos, seja dirigindo um carango ou correndo a pé. Quanto ao som, mais de três horas de rádio com estilos variando do reggae ao clássico. Mas quando o assunto é enredo... Daí a coisa pega. Sua meta é sobreviver em meio à marginalidade. Encarnando numa espécie de justiceiro, você enfrentará dos bandidos colombianos aos mafiosos japoneses, passando pelos tiras corruptos. Certamente será preciso adquirir a confiança dos mandachuvas para se infiltrar no crime organizado. O esquema é começar com serviços pequenos e, mais tarde, partir até para assassinatos. Tarefas, sejamos honestos, pouco civilizadas... Porém essenciais para o desenrolar da trama policial.

Humberto Martinez

Portland

O clima é de área industrial decadente e, conseqüentemente, carregado por alta taxa de criminalidade. Também é uma região cercada por um imenso conglomerado portuário. A constante bandidagem local proporciona à população mais pobre um convívio constante com assaltos, chacinas e prostituição.

Give me liberty: entre no carro e leve o fugitivo 8-Ball até o Hideout. Troque de roupas e vá para o Sex Club Seven.

Luigi Goterelli

Baixinho e enfezado, ele é o dono da Sex Club Seven – boate que serve de faixada a reuniões da máfia.

1) Luigi's girl: busque a garota e leve-a ao Sex Club Seven.

Banque o motorista e leve Misty em segurança até o Sex Club Seven

2) Don't spank ma bitch up: vá a Portland Harbor e detone o cara. Roube o automóvel do sacana, pinte-o no Pay'n'Spray e leve-o até a garagem indicada.

3) Drive Misty for me: em Hepburn Heights, estacione sobre a luz azul e buzine (aperte L3). Feito isso, pegue a garota e leve-a até o Sex Club Seven.

Roube um carro decente e leve a garota ao ponto indicado pelo radar

4) Pump action pimp: persiga e elimine o sacana indicado pelo radar.

5) The fuzz ball: colete pelo menos quatro das oito prostitutas espalhadas pela cidade e leve-as à festa da polícia.

Joey Leone

Filho do mandachuva da máfia, Joey se mantém ocupado na oficina e trabalha com automóveis roubados.

1) Mike "Lips" last lunch: vá ao Marco's Bristo e roube o carro no estacionamento. Depois, no 8-Ball's Autoyard, entre na garagem para montar uma bomba no carro. Estacione-o de novo no Marco's Bristo e ative a bomba (botão ◉).

2) Farewell "Chuncky" Lee Chong: em Chinatown, encontre e elimine Chuncky.

3) Van Heist: use um veículo resistente para conseguir tirar o carro-forte da estrada. Então roube-o e leve-o às docas.

Para conseguir tirar o carro-forte das ruas, use um caminhão ou outro veículo pesado

4) Cipriani's Chauffer: dirija a limusine até o ponto indicado. Despiste a polícia e refugie-se no Momma's Restaurant.

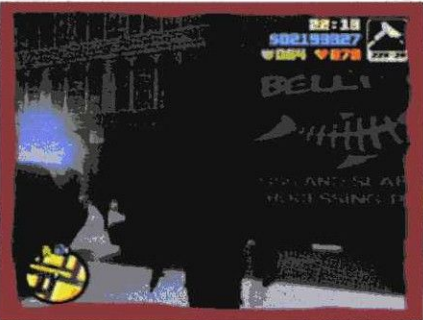
5) Dead shunk in the trunk: pegue o carro no estacionamento do Greasy Joe's Diner e fuja até o Car Crusher. Estacione na área demarcada e livre-se do carro.

6) The getaway: pilotando um carro veloz de quatro lugares, vá ao ponto indicado e buzine para chamar a gangue. Leve-os ao banco e fuja com os pilantras após o roubo. Vá ao Pay'n'Spray pintar seu carro e leve os marginais ao esconderijo.

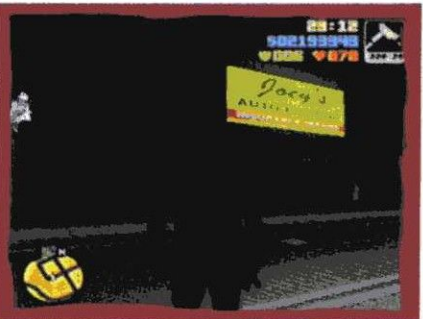
Leve seu carango ao Pay'n'Spray para pintá-lo e assim tirar a polícia da sua cola

Toni Cipriani

Conhecido por suas extorsões e ações ilegais, Cipriani vive encrencado com o submundo chinês da Triad.

1) Taking out the laundry: pegue algumas granadas no 8-Ball's Autoyard e use-as para destruir os caminhões indicados no radar.

Primeiro bloqueie o trajeto dos caminhões e depois lance granadas para destruí-los

2) The pick-up: pegue a maleta em Chinatown e leve-a ao Momma's Restaurant.

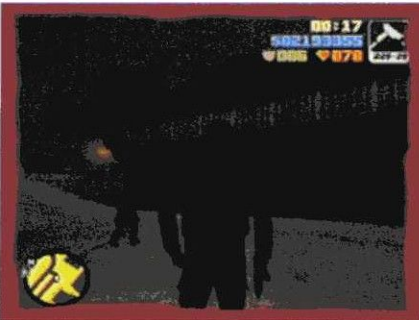
3) Salvatore called a meeting: no Joey's Garage, pegue a limusine, vá ao Sex Club Seven e buzine para chamar Luigi. Busque Toni no Momma's Restaurant e leve os bandidos ao Salvatore's Gentleman Club, estacionando na garagem.

Pilote com cuidado a limusine dos figurões e leve-os até a reunião no ponto indicado

4) Triads and tribulations: com ajuda de dois capangas, dirija-se até Chinatown para eliminar os chefes da Triad. Dois deles estão nas ruas. Para chegar ao terceiro, roube um caminhão da Triad, o Triad fish truck, e siga ao ponto indicado.

5) Blow fish: pegue o caminhão trashmaster no 8-Ball's Autoyard e leve-o com cuidado ao local indicado nas docas. Estacione-o e ative a bomba (botão ◉).

Salvatore Leone

Respeitado na máfia italiana, está envolvido numa baita guerra contra o cartel colombiano e a Triad.

1) Chaperone: leve a garota até a festa. Quando a polícia aparecer, resgate a moça e fuja para o Salvatore's Gentlemen's Club.

Assim que a polícia baixar na festança, espere a garota sair e leve-a para o local indicado

2) Cutting the grass: vá ao ponto indicado pelo radar e observe de longe o cara que entra num táxi em frente à boate. Siga-o às docas, sempre mantendo-se bem distante e detone-o nas docas.

3) Bomb da base: pegue um carro mafia sentinel na garagem e vá ao 8-Ball's Autoyard. Estacione na marca azul e desembolse $100 mil para contratar 8-Ball. Leve-o até Portland Harbor. De frente ao navio da máfia, suba no prédio e use o sniper rifle para eliminar os vigias e abrir caminho para seu companheiro.

Não seja muquirana e pague $100 mil para contratar 8-Ball, o especialista em bombas

4) Last requests: encontre o carro indicado pelo radar, mas não entre nele. É uma armadilha. Siga a nova indicação no radar e encontre-se com Maria. Pilote a lancha até Asuka's Condo.

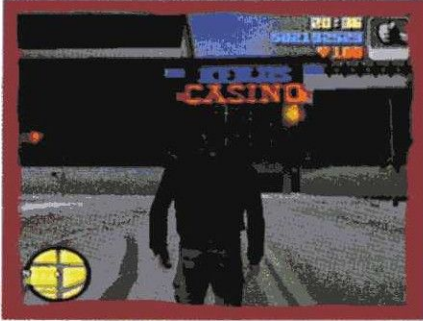
Staunton Island

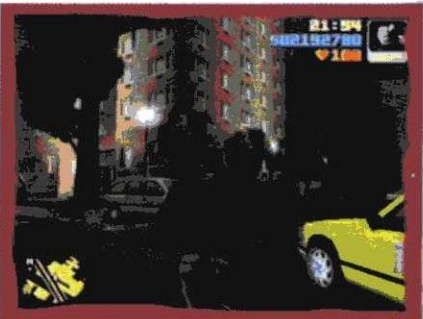
Aqui está o coração pulsante da vida urbana. O centro comercial, com as maiores empresas e sedes de corporações, como o FBI, ficam aqui. O policiamento local é fortíssimo e garante certa comodidade dos transeuntes pelas longas avenidas locais, porém também é conferida a presença dos grandes mafiosos.

Asuka Kasen

Dona de uma personalidade bem forte, Asuka cresceu e se fortaleceu dentro da máfia japonesa Yakuza.

1) Sayonara Savatore: compre a arma sniper rifle. Você tem 3 horas a partir do momento em que aceitar a missão para finalizá-la. Desça no cais de Asuka's Condo e use a lancha para chegar rapidamente em Portland. Suba no telhado do prédio na esquina do Sex Club Seven e use a arma sniper rifle para eliminar o sujeito assim que sair da boate.

2) Under Surveillance: compre a arma sniper rifle. Elimine os criminosos espalhados pelas ruas. Suba no telhado do Kenji's Casino e use a arma sniper rifle para atingir os capangas do prédio da frente.

Suba no telhado do cassino e equipe seu rifle sniper para eliminar a escória no prédio

3) Paparazzi Purge: desça nas docas da Asuka's Condo e pegue a lancha policial no cais ao lado. Persiga o fotógrafo e use a metralhadora da lancha (botão ◉).

Desça no cais próximo à sede da Yakuza e roube uma lancha policial

4) Payday for Ray: seu objetivo é atender os telefones nos seguintes lugares:

- Torrington.
- Belleville park.
- Liberty campus.

• Belleville park.
5) Two-faced Tanner: no Kenji's Casino, espere sua vítima sair e destrua-a do jeito que achar melhor.

Kenji Kasen

É irmão de Asuka, dono de um enorme cassino e um dos maiores mandachuvas da seita criminosa Yakuza.
1) Kambu bust-out: roube uma viatura policial e leve-a ao 8-Ball Autoyard para implantar uma bomba. Vá ao Liberty City Police HQ e estacione nos fundos. Com a explosão você liberta o prisioneiro, leve-o em segurança ao ponto indicado.
2) Grand theft auto: roube os carros indicados e leve-os intactos à garagem simbolizada pela bola vermelha no radar. Se precisar consertá-los, leve-os ao Pay'n'Spray.
3) Deal steal: roube um carro yardie lobo, encontrados nas avenidas de Newport. Pegue seus companheiros no local indicado e vá ao Carson General Hospital. Encontre a gangue inimiga e buzine sobre a marca azul. Detone-os e pegue a maleta. Destrua os dois carros e volte ao Kenji's Casino.

Vasculhe as ruas de Newport e roube um carango Yardie Lobo dos traficantes locais

4) Shima: siga a Torrington e pegue a maleta na rua. No ponto indicado, pegue outra maleta com o cara armado.
Vá até Belleville e converse com o lojista. Volte a Portland e siga para Hepburn Heights para detonar a gangue que roubou o lojista e recuperar sua maleta.
Volte ao Kenji's Casino.
5) Smack down: seu objetivo é detonar os traficantes que estão pelas ruas. É necessário eliminar no mínimo oito deles.

Ray Machowski

O paranóico é um policial corrupto e está na lista de pagamentos dos mafiosos da organização Yakuza.
1) Silence the sneak: no beco indicado, deixe o carro bloqueando a saída. Olhe para cima para encontrar uma janela e arremesse uma granada nela. Quando o cara tentar fugir de carro, jogue uma granada para explodir tudo.

Acerte sua pontaria e arremesse uma granada através da janela aberta no prédio

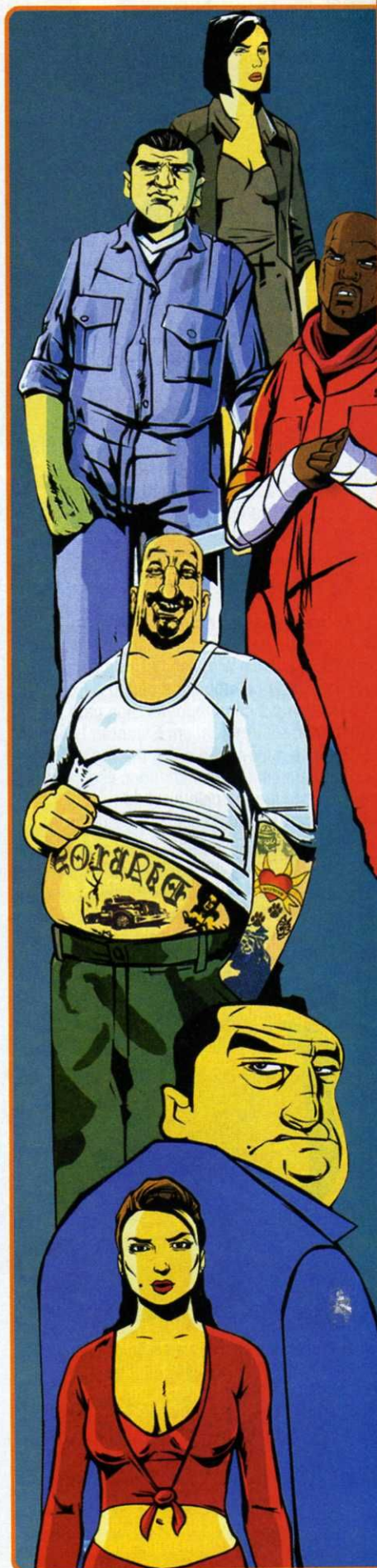
2) Arms shortage: em Phil Cassidy's Army Surplus, ajude o veterano a conter a invasão colombiana. Suba nas caixas, pule para o muro e pegue a rocket launcher sobre os contêineres. Destrua os carros e use a metralhadora contra a escória.
3) Evidence dash: persiga os carros indicados pelo radar. Encontre o veículo bobcat e bata nele para roubar sua carga. Roube-o 5 vezes e destrua-o.

Use um carro veloz e persiga a caminhonete bobcat para roubar o contrabando

4) Gone fishing: no cais em Azuka's Kondo, roube uma lancha policial.
Use-a para destruir a lancha inimiga e desvie das cargas explosivas.
5) Plaster blaster: persiga a ambulância e derrube-a. Um moribundo vai ficar caído na rua e você terá que acabar com ele atropelando-o ou jogando explosivos.

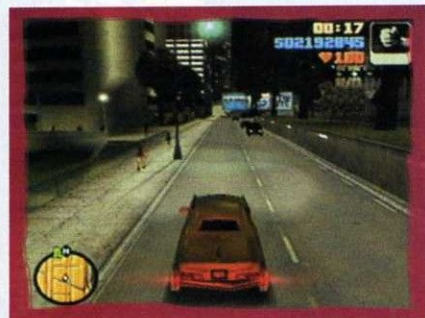
Donald Love

Milionário, Love presta favores a várias facções da máfia e as manipula conforme seus interesses.
1) Liberator: roube um carango cartel cruiser – encontrado nos arredores da Pan Lantic Construction. Use-o para entrar no quartel dos colombianos e detone-os. Abra as garagens, resgate o oriental e leve-o ao Love Media.
2) Waka Gashira wipeout: roube um cartel cruiser. Vá a Newport, entre no prédio de estacionamento e atropele Kenji.
Você não pode sair do carro.
3) A drop in the ocean: pegue uma lancha e vá ao ponto marcado. Recolha os pacotes que o planador arremessa no mar.

Grand Theft Auto 3 [PS2]

Pegue uma lancha e recolha toda a carga arremessada no mar pelo planador

Shoreside Valle

O ambiente aqui é o de área residencial. De um lado do rio, mansões e verdadeiras fortalezas dos mandachuvas do crime... Do outro lado, predominam conjuntos habitacionais populares. O relevo, apesar de ser montanhoso, guarda o aeroporto na parte mais baixa e uma usina hidroelétrica nas áreas altas.

4) Grand theft aero: na cidade de Shoreside Vale, vá ao Francis International Airport e use a arma sniper rifle para eliminar os colombianos ocultos. Examine o planador e a caminhonete. Siga para Pan Lantic Construction, em Staunton Island. Suba na construção e use a arma sniper rifle para eliminar os inimigos escondidos e, a seguir, suba pelo elevador.
5) Escort service: escolte o carro-forte e afaste os criminosos.
6) Decoy: fuja com o carro-forte e resista às investidas policiais até que o tempo se esgote.
• **Asuka Kasen**
1) Bait: vá aos pontos amarelos indicados pelo radar para encontrar gangues adversárias. Fuja delas e atraia-as até Pike Creek, onde seus amigos da Yakuza preparam uma emboscada.

Seja sacana e chame a atenção dos mafiosos até a emboscada montada em Pike Creek

2) Espresso-2-go: a missão é destruir nove barracas de distribuição de spank. A partir do momento em que detonar a primeira, começará uma contagem regressiva de 8 minutos. Por isso, primeiro encontre todas antes de começar a demolição. Há cinco em Staunton, duas em Portland e duas em Shoreside.
3) SAM: vá ao local indicado, pegue o rocket launcher e entre no barco. Siga ao ponto azul e desembarque no Francis International Airport. Espere até que o avião (ponto amarelo) surja e derrube-o com mísseis. Suba até a pista, recolha os oito pacotes, pegue a lancha ancorada e volte para Staunton.
4) Ransom: leve $500 mil ao ponto indicado.

Use uma lancha para chegar rapidamente ao aeroporto e alcançar o avião

Ray Machowski

Marked Man: leve-o em segurança até o Francis International Airport, em Shoreside Vale. Como a ponte está bloqueada pelo FBI, vá pelo túnel que liga as três cidades.

Catalina

Traiçoeira e extremamente perigosa, Catalina é a mulher que o traiu no início da trama e agora é uma das mandachuvas do cartel colombiano.
1) The Exchange: primeiramente siga à mansão indicada pelo radar, em Shoreside. Após pagar o resgate, Catalina dá no pé e leva Maria junto. Pegue seu carro na calçada e persiga o helicóptero até a represa. O local está repleto de traficantes fortemente armados, faça a seguinte estratégia:
• Atropele os colombianos que guardam a entrada e pegue as metralhadoras AK-47;
• Pegue a arma sniper rifle próxima das árvores;
• Use a arma AK-47 contra os inimigos próximos e a arma sniper rifle contra os traficantes que estão em lugares altos;
• Pegue a arma M-16 e use-a para destruir o caminhão e os alvos mais distantes;
• Suba pela escadaria e elimine os guardas em volta de Maria;
• Pegue o rocket launcher, derrube o helicóptero e assista ao final do game.

SEGREDOS

Todos os veículos
Existem três garagens secretas onde você pode adquirir seus automóveis. Antes, porém, é preciso cumprir uma série de exigências. Funciona assim: na parede do local aparece uma lista de veículos. Você pode encontrar todos eles pelas cidades e deve levá-los à garagem. Depois de completar a lista... Heureca! Os carros ficam todos habilitados lá mesmo – não é mais preciso ficar rodando em busca dos carangos.

1º ponto de entrega
Em Portland Harbor. Oriente-se pelo ponto P1 indicado em nosso mapa. É uma garagem azul, próxima aos guindastes.

Blista	Mr Whoopee
Bobcat	Mule
Bus	Patriot
Coach	Pony
Dodo	Rumpo
Flatbed	Securicar
Linerunner	Trashmaster
Moonbeam	Yankee

2º ponto de entrega
Em Portland Harbor. Oriente-se pelo ponto P2 indicado em nosso mapa. Procure pelo local onde há um guindaste e uma área pintada de amarelo.

Ambulance	Firetruck
Barracks OL	Police
Enforcer	Rhino
Fbi car	

3º ponto de entrega
Em Shoreside Vale. Oriente-se pelo P3 indicado em nosso mapa. É uma garagem azul na região Cochrane Dam.

Banshee	Landstalker
BF Injection	Manana
Cabble	Perennial
Chetah	Sentinel
Esperanto	Stallion
Idaho	Stinger
Infernus	Stretch
Kuruma	Taxi

Onde encontrar o BF Injection?
Esse veículo é supersecreto. Para consegui-lo, complete a missão Sayonara Savatore, da Yakuza. Agora, em Portland, encontre o carro na praça na região Hepburn Heights. A aparição do carro é aleatória.

Missões secretas (controle remoto)
Há quatro missões secretas nas quais você terá de controlar carrinhos de controle remoto – todos sendo explosivos – e usá-los para destruir os carros das gangues locais. Para isso você deverá

encontrar as caminhonetes secretas nos seguintes locais:
Mafia Massacre: em Portland, na região Saint's Mark, no beco em frente ao Momma's Restaurant.
Diablo Destruction: em Portland, na região Hepburn Heights. Fica na garagem dos prédios, abaixo da estação de trem.
Casino Calamity: em Staunton Island, na região de Torrington. Está no estacionamento do prédio que fica de frente ao Kenji's Casino.
Rumpo Rampage: em Shoreside Vale, na região de Wichita Gardens. Nos fundos do estacionamento do seu esconderijo.

Modos secretos
Além de criminoso profissional, você pode exercer profissões "honestas" em *GTA3*. Para tanto, roube um dos veículos citados abaixo (é para uma boa causa) e aperte o alavanca analógica R3 para iniciar o serviço. Confira suas opções:
• Taxi Driver (taxista)
Veículo: qualquer táxi.
Missão: pegue os passageiros indicados pelo radar e leve-os ao local também endividado pelo radar.
• Vigilante (justiceiro)
Veículo: qualquer viatura policial.
Missão: perseguir e eliminar criminosos pela cidade.
• Paramedic (paramédico)
Veículo: ambulance.
Missão: recolher vítimas de acidentes e levá-las em segurança até o hospital.
• Firefighter (bombeiro)
Veículo: firetruck.
Missão: chegar a tempo nos incêndios e evitar estragos maiores. Para acionar a mangueira aperte o botão c.

Missões secretas (Stunts)
As peripécias mais radicais são classificadas como unique stunts. São saltos realizados em pontos específicos das cidades... E não basta apenas saltar, você ainda deve aterrissar no lugar certo para concluir a exibição voadora.
Quer identificar um unique stunt? É fácil, a câmera muda para câmera lenta.
Acompanhe as indicações representadas por letras em nosso mapa para saber onde realizar os stunts.

• Portland
A) Em Chinatown, salte pela rampa sobre a estação de trem e aterrisse nos trilhos.
B) Em Trenton, passe ao lado da garagem de ônibus e use a rampa no gramado para sobrevoar o galpão.
C) Em Portland Harbor, use a rampa e passe por cima dos quatro caminhões estacionados.
D) Em Atlantic Quays, pelo banco de areia, salte sobre a água e aterrisse no próximo cais.
E) Em Atlantic Quays, siga ao final do cais e volte no maior gás. Salte pela rampa e passe por cima dos galpões.
F) Saindo do esconderijo, cruze a avenida e vá pela ala de pedestres. Use a rampa no gramado para saltar a passarela da estação de trem.
G) Em Callahan Bridge, entre em Staunton Island. Volte pela ponte, siga pelo caminho entre as duas vias e use a rampa para saltar sobre as duas vigas no meio da ponte.
H) Em Callahan Bridge, por baixo da ponte, use a rampa de terra para saltar sobre as duas vigas de aço e aterrissar na avenida.

• Staunton Island
I) Em Newport, entre no prédio de estacionamento e salte pela rampa na cobertura.
J) Siga pela rua da Asuka's Kondo e entre no cais. Não use a rampa entre os contêineres. Passe pela lateral e use a rampa de terra para saltar sobre a água e cair no cais adiante.
K) Em Bedfort Point, siga pela avenida e encontre o cibercafé. Destrua a vidraça e acelere pela escadaria para cair na rua adiante.
L) Em Newport, siga pela estrada costeira e preste atenção para encontrar uma subida no canteiro que divide as duas vias. Cante os pneus, passe entre as árvores e use a rampa adiante para saltar sobre a ponte.

• Shoreside Vale
M) Na entrada da ponte Shoreside Lift, em Francis International Airport, há uma trilha que segue à esquerda para dentro da mata. Siga a toda velocidade por ela e salte pela ponte destruída para cair na rua adiante.
N) Em Cochrane Dam, entre na fábrica ao lado da delegacia de polícia. Salte pela rampa sobre o muro e caia sobre a rampa na fábrica adiante.
O) Em Cochrane Dam, siga pelo caminho à direita da rampa anterior e use a rampa no final do beco para saltar sobre os galpões adiante.
P) No Francis International Airport, entre pela passagem dos carros. Ao lado dos primeiros galpões há uma avião e uma escada ao lado. Use a escada para saltar por cima dele.
Q) Ainda no aeroporto, procure o local onde há dois galpões próximos um do outro, ambos com rampa. Ignore as rampas do primeiro e salte apenas sobre o segundo galpão.
R) Continuando no aeroporto, use a rampa para saltar sobre o galpão e os helicópteros estacionados.
S) Finalizando no aeroporto, salte sobre o galpão que resta.
T) Saindo de seu esconderijo, desça pelo barranco adiante e siga pela estrada à direita. Na curva, note que há uma rampa de terra. Tome distância e use-a para dar um salto grotesco à avenida do lado oposto do rio.

LIBERTY

SHORESIDE VALE
Welcome To The Cochrane Dam
PAY 'N' SPRAY
THE ONE STOP AUTOSHOP
SUBWAY
STAUNTON ISLAND
ORBIT
lips106
Liberty Tree

CITY

Portland
1) Hideout (esconderijo)
2) Sex Club Seven (ponto de Luigi)
3) Joey's Garage (ponto de Joey)
4) Momma's Restaurant (ponto de Toni)
5) Salvatore's Gentlemen's Club (ponto de Salvatore)
6) 8-Ball's Autoyard
7) Triad Fish Factory
8) China Town Fish Market (área da gangue Triad)
9) Mr. Wong's Launderette
10) Hepburn Heights (área da gangue Diablo e ponto da gangue El Burro)
11) Trenton Police Precinct
12) Harwood Fire Station
13) Sweeney General Hospital
14) Portland Subway
15) El-Train Station
16) Car Crusher
17) Capital Autos
18) Marco's Bistro
19) Bitchin' Dog Foods
20) Portland Rock
21) Pay'n'Spray
22) Porter Tunel
23) Head Radio

Staunton Island
1) Hideout (esconderijo)
2) Asuka's Condo (ponto da gangue Yakuza)
3) Kenji's casino (ponto da gangue Yakuza)
4) Yardie Contact Point
5) Love Media (ponto de Love)
6) Pan-Lantic Construction (área da gangue Cartel)
7) Lips 106 FM
8) Rise FM
9) Shopping Mall
10) Phil Cassidy's Army Surplus
11) AMCO HQ
12) Liberty Tree Offices
13) Subways
14) Ammu-Nation
15) OR-Bit
16) Liberty City Police HQ
17) FBI
18) City Hall
19) Carson General Hospital
20) Liberty Memorial Coliseum
21) Callahan Bridge
22) 8-Ball's Bomb shop
23) Portel Tunnel
24) Pay'n'Spray

Shoreside Vale
1) Hideout (esconderijo)
2) Hoods Contact Area
3) Cartel Mansion
4) 8-Ball's Bomb Shop
5) Pay'n'Spray
6) Francis International Airport
7) Airport Subway Station
8) Porter Tunnel
9) Staunton View Picnic Area
10) Cedar Ridge Observatory
11) Cochrane Dam

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [PS2]

A maior lenda dos videogames

Trama envolvente e gráficos detalhados fazem de *Metal Gear Solid* uma lenda

Não existe nada comparável ao novo episódio de *Metal Gear Solid*! A começar pela trama, uma verdadeira preciosidade capaz de causar inveja a clássicos literários e cinematográficos. A história escrita por Hideo Kojima surpreende a cada minuto, deixando o jogador sempre atiçado. Quem são os terroristas da Sons of Liberty? Que interesses estão por trás de Metal Gear Ray? Acredite, essas descobertas nem beiram a ponta do iceberg.

Outro realce é o realismo. Os cenários são complexos e interativos. Você pode destruir lâmpadas para escurecer o ambiente, abrir armários para esconder soldados desacordados. O resultado visual é deslumbrante.

Procura por desafio? Que tal em dose cavalar? Pois saiba que *MGS2* é difícil. Os inimigos são dotados de ótima inteligência artificial e se comunicam o tempo todo por rádio. Quando eles percebem sua presença, logo pedem ajuda e usam táticas militares de ação em grupo. Sobre os enigmas, eles são bastante complexos... Porém, acalme-se, nós revelamos como superá-los.

Humberto Martinez

Darius	5,0	Visual	5,0
Felipe	5,0	Som	5,0
Humberto	–	Controle	5,0
Nelson	5,0	Diversão	5,0
Ronaldo	4,0	Nota final	5,0

Tanker

Após ouvir todas instruções e dicas de Otacon, investigue o convés para encontrar itens. Tome cuidado com os guardas e use dardos tranqüilizadores para que eles não o incomodem. Você pode jogá-los fora do navio se achar necessário.

Aperte o botão ⭘ para girar as válvulas e abrir as portas do navio

No lado direito do navio, gire a válvula na porta para abri-la. Vasculhe a área e suba ao Deck E, The Bridge. Você vai encontrar-se com Olga Gurlukovich e terá que enfrentá-la. Proteja-se atrás das caixas e atire nela quando surgir a oportunidade. Fique atento e corra para escapar das granadas. Quando Olga usar a lona como camuflagem, atire através do tecido para atingi-la. Caso a luz do refletor esteja comprometendo sua pontaria, destrua o refletor com tiros.

Contra Olga, esconda-se atrás das caixas e atire dardos tranqüilizadores na garota

Suba no mastro e pegue o thermal goggles. Atrás das caixas você encontrará a wet box. Volte ao Deck A, evite os guardas e desça à Engine Room. Na área há muitos guardas, o melhor a fazer é usar a arma M9 para tirá-los de ação.

Esconda-se atrás das caixas e detone seus inimigos quando surgir a oportunidade

Suba pelas escadarias até a sala onde sensores de raio laser protegem a saída. Equipe o thermal goggles para conseguir enxergá-los. Para desativá-los, use a arma USP e destrua os dispositivos identificados por uma luz verde. O primeiro está à esquerda, atrás do explosivo; o segundo está à direita, na parede; o terceiro fica à direita, no alto.

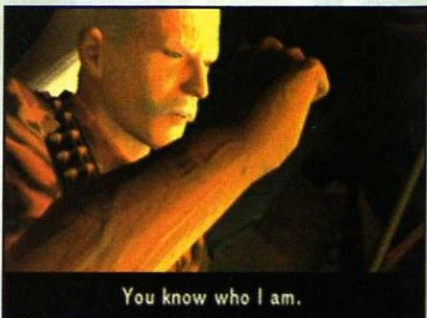
Usando a arma USP, mire com firmeza nos dispositivos e atire para destruí-los

Elimine os inimigos pelo corredor e use as caixas como proteção. Chegando ao Hold, ande sorrateiramente para não atrair a atenção. Use a arma M9 no guarda que está no caminho e siga pelo canto esquerdo até a porta.

Passe rastejando por trás do pelotão para não chamar a atenção da cambada

Olhe à esquerda e encontre um alçapão. Abra-o e siga rastejando pelo duto até a próxima ala – oriente-se pelo radar. Seu objetivo é fazer as seguintes fotos de Metal Gear Ray: o logotipo escrito "Marines", a parte frontal da máquina, a lateral direita e a lateral esquerda do robô.

Focalize bem os ângulos com sua câmera e bata as fotos para Otacon

Feito isso, examine o computador no canto da área para enviar as fotos para Otacon. Depois, apenas aproveite a bela animação.

A situação é pior do que você imaginava. Ocelot e um antigo inimigo vão atormentá-lo

Plant

Preste atenção! Passam-se dois anos desde o incidente ocorrido no navio. O enredo muda radicalmente e Snake deixa de atuar como o protagonista. Agora é Raiden o agente secreto. Sua missão é resgatar o presidente norte-americano e eliminar a ameaça terrorista liderada por Solid Snake. Achou estranho? Pois aguarde por mais revelações estrondosas...

Após o bate-papo, siga em frente e examine um painel para acionar o radar e colocar seus dados. Para que o elevador funcione, espere até que o alarme se desative.

Para ativar o radar de Raiden é necessário fazer downloads dos mapas nos painéis

Passe agachado pelo buraco na grade e vá à Struct F. No Warehouse, entre na sala do canto e pegue a arma M9. Corra à Struct B e se prepare para assistir à sangrenta cena com Vamp, um dos terroristas.

Vamp é um vampiro e, o pior de tudo, é imortal. Será um de seus piores inimigos

Siga à Struct C e receba os itens card lv 1, coolant e sensor A de Peter Stillman, o agente do grupo antibombas. Sua nova missão será encontrar diversas bombas e desativá-las usando o gás congelador do coolant. Use o sensor A para que as bombas apareçam no radar. Confira as localizações de cada um dos explosivos:

Bomba 1: em Struct C, acima do espelho no banheiro feminino.

Vá ao banheiro feminino e olhe no espelho para enxergar a bomba no teto

Bomba 2: em Struct B, na Transformer Room, veja atrás da porta do gerador.

Feche a porta do gerador para encontrar a bomba oculta logo atrás

Bomba 3: em Struct A, na sala de máquinas. Passe por baixo do cano vermelho.

Fique agachado e passe rastejando por baixo do cano vermelho para encontrar a passagem

Bomba 4: em Struct F, pendure-se na grade do 2º andar e caia sobre as caixas.

Pendure-se na grade e pule para cair sobre as caixas abaixo e encontrar a bomba

Bomba 5: em Struct E, no heliponto, vasculhe debaixo do avião.

Agache-se e siga rastejando para baixo do avião para encontrar outra bomba

Bomba 6: em Struct D, no andar inferior, acompanhe os sinais e abra o alçapão.

Levante a tampa do alçapão e use seu coolant para congelar a última bomba

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [PS2]

Volte à Struct C e pegue o sensor B. Você tem 400 segundos para chegar à Struct A e desativar uma bomba. Chegando lá, desça pelo elevador e congele a bomba que está debaixo do veículo suspenso.

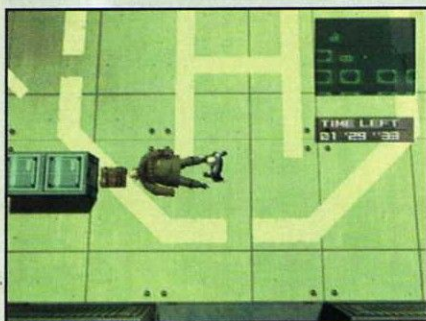
Preste bastante atenção ao som do radar e encontre a bomba debaixo do veículo suspenso

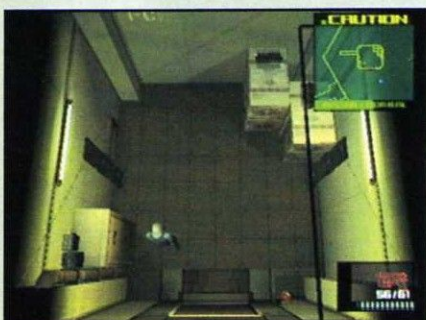
Prepare-se para enfrentar Fortune, uma das mais poderosas integrantes do grupo terrorista. Você não tem como derrotá-la, então se preocupe apenas em ganhar tempo e se manter vivo.

Fuja dos disparos de Fortune e evite as chamas. Seu objetivo é apenas sobreviver

Corra até Struct E, suba ao heliponto, congele a bomba que está no chão e enfrente Fatman, o gordão responsável pela instalação das bombas.
Sua prioridade é congelar as bombas armadas – lembre-se de deixar o sensor A ativado para encontrá-las. Quando não encontrar bombas, corra atrás do inimigo e derrube-o usando o golpe giratório (botão ⊗). Quando ele estiver caído, saque a arma USP e acerte-o na cabeça. Você pode derrubá-lo plantando claymores no chão.

Apesar de gordão, Fatman é muito rápido. Use o ataque giratório ou a claymore para vencê-lo

Após ser derrotado, Fatman ativa a última e ainda mais poderosa bomba. Porém não revela o paradeiro dela e morre em seguida. Adivinhe, ela está embaixo dele.

Não perca tempo e arraste Fatman para encontrar a última bomba

Receba os itens card lv 2, phone e DBU do ninja misterioso. Siga à Struct F, abra as salas com acesso ao nível 2 e encontre as armas AKS-7U e M4.

Use seu novo cartão para abrir as salas e tome cuidado com os sensores infravermelhos

Siga para Shell Core 1. Equipe o DBU e a arma AKS-7U para se disfarçar. Não faça movimentos suspeitos para não atrair a atenção dos guardas. Use o elevador e desça ao andar B2, onde você encontrará o item d.mic próximo aos computadores.

Não chame a atenção dos seguranças e pegue o d.mic que está perto dos computadores

De volta ao andar B1, espere o guarda passar pelo corredor, mude de arma e renda-o (ativando a visão em primeira pessoa). Não atire nele. Guarde a arma, agarre-o (botão ⊡) e arraste-o até a porta para usá-lo no sistema de segurança que exige análise de retina.

Aproxime-se por trás do segurança, mude para a visão em primeira pessoa e renda o guarda

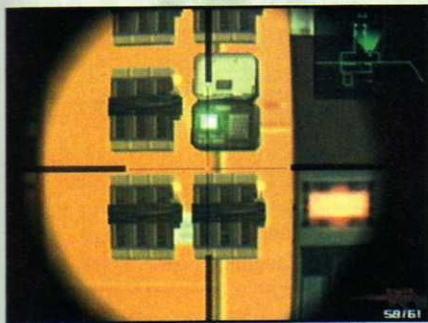
Ande em meio aos reféns e use o d.mic (botão △) na direção deles para descobrir quem é o agente Ames. Atenção: não faça isso próximo ao guarda. Durante a animação, aponte o d.mic em direção aos vultos para escutar a conversa.

Aponte o d.mic (botão △) para os reféns para descobrir qual deles é o agente Ames

Após receber o card lv 3 de Ames, equipe rapidamente a arma AKS-7U e fique parado para não ser descoberto por Revolver Ocelot. Após a animação, você será descoberto... Mas não se preocupe, pois o ninja vem salvá-lo.

Não se mexa. Apenas equipe sua arma e espere até Revolver Ocelot chegar

Fuja até a Struct F e use o card lv 3 para abrir as portas de nível 3 e pegar as armas PSG1 e RGB6. Em Struct D, siga pela passarela até o Shell Core 2. Infelizmente você não pode passar, pois há sensores e explosivos espalhados no local. Use o medicamento pentazemin para relaxar e conseguir usar melhor a arma PSG1 para destruir os dispositivos (identificados pela luz azul) nos seguintes pontos:

Dispositivo 1: sobre a passagem de onde você veio.
Dispositivos 2 e 3: na sua frente, abaixo da escada.
Dispositivo 4: no tanque após a escada.
Dispositivo 5: ao lado do tanque, no chão.

Tome cuidado ao mirar sua PSG1 e atinja apenas o dispositivo entre as bombas

Dispositivos 6 e 7: na parede no outro lado da passarela.
Dispositivo 8: do lado de fora da passarela, oculta por um bando de pombos.
Dispositivo 9: atrás da bandeira.
Dispositivo 10: sobre a câmera voadora. Acerte apenas o dispositivo, pois se acertar a câmera tudo explodirá.

Use um pentazemin para acalmar e use a arma PSG1 para acertar o somente o dispositivo

Eis que surge o chefe por trás da operação criminosa, Solidus Snake, irmão de Liquid e Solid Snake. Após uma cena empolgante, você terá que enfrentar o vilão que o atacará usando um avião. Pegue a arma stinger que Snake joga para você e use-a para acertar o avião. Esconda-se atrás do tanque para evitar os disparos e atire quando for oportuno.

Busque abrigo atrás do tanque e use seu stinger para atingir o avião

Com a passarela destruída, siga pendurado pela barra de ferro e caia sobre a tubulação. Tome cuidado para não escorregar nos cocos despejados pelas pombas. Passe correndo pela passarela para não cair nas armadilhas e pule sobre a grade para descer à próxima passarela. Pule o buraco e se pendure para passar pelo próximo buraco.

Pendure-se pelo lado de fora da passarela e siga com cuidado para passar pelos buracos

Chegando ao Struct L, esconda-se dos guardas que passam pelas janelas, encoste-se na parede e cruze o buraco.
Na passarela, pule sobre o buraco para chegar ao Shell Core 2.

Pendure-se na barra e caia sobre o cano. Tome cuidado para não escorregar ou pular errado

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [PS2]

Evite o caminho eletrificado. Entre no elevador e desça ao andar B1. Mergulhe e encontre a arma Nikita no túnel inundado. Volte ao andar superior. Suba na caixa em que há munição e dispare um míssil no duto de ventilação. Controle-o até a sala onde está aprisionado o presidente e destrua o painel no canto direito. Com isso, o caminho eletrificado será desativado e você terá acesso liberado.

Controlando o míssil da arma Nikita, desvie do presidente e acerte o painel no canto

Receba o card lv 4 e o MO disk do presidente. Volte ao andar B1, nade pelo corredor submerso e abra a porta movimentando a válvula giratória. Passe pelos destroços e abra outra porta adiante.

Carregando Emma pelo túnel aquático, recupere sempre seu fôlego pelo caminho

Vamp surgirá para enfrentá-lo. Use a arma stinger para tirar mais energia do vampiro e acerte-o quando ele afundar para obrigá-lo a emergir. Não fique parado por muito tempo ou ele vai esfaqueá-lo.

Contra Vamp, equipe a arma stinger e não economize mísseis para acertá-lo

Após vencê-lo, avance por outro caminho submerso e abra os armários para encontrar Emma, a irmã de Otacon.
É preciso nadar mais rápido pelo corredor, pois a garota tem pouco fôlego. Pegue-a pela mão (botão △) e siga em frente.
No próximo caminho aquático, seja rápido para levá-la e pare pelos bolsões de ar para recuperar o fôlego.

Use o coolant para afugentar as baratas e abrir caminho para a medrosa

No hall do elevador, use o coolant para afugentar as baratas e abrir caminho para a garota medrosa. Volte à Struct L e destrua as câmeras voadoras. Use o coolant para apagar o fogo na passarela. Você receberá o card lv 5 de Emma.

Use o gás congelante do coolant para acabar com as chamas na passarela

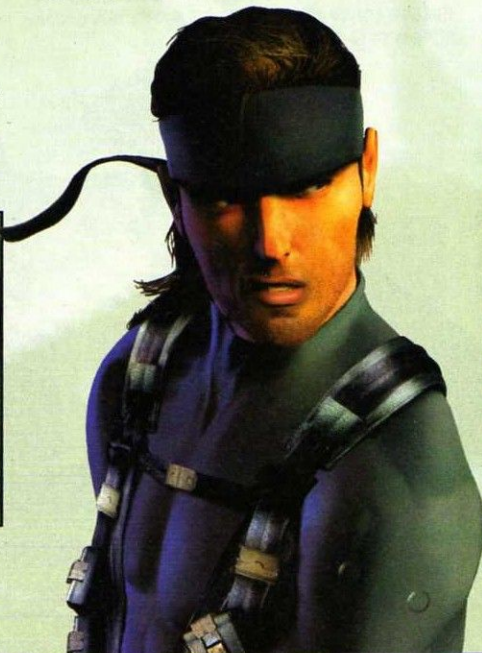
Desça pelo alçapão e se prepare para proteger Emma dos inimigos, usando a arma PSG1. Equipe o thermal goggles e note que há minas plantadas no caminho, atire para destruí-las. Use a arma PSG1-T para atordoar os guardas nas estruturas adiante e destrua as câmeras pelo caminho.

Equipe o thermal goggles para enxergar as minas e destrua-as usando a arma PSG1

Cuidado, na trilha para a última estrutura também há minas. Eis que um novo desafio surge: Vamp aparece e pega a garota. O covarde usa Emma como escudo humano e você terá que atingi-lo com sua PSG1 sempre que ele deslocar a garota para o lado.

Sangue-frio e muita calma para acertar o vampiro covarde e salvar Emma

Após eliminá-lo, volte e abra a porta de nível 5 para encontrar a dg camera.
Você tem 400 segundos para chegar ao subsolo do Shell Core 1. Corra! Novidades nada agradáveis o esperam por lá.

Prepare-se para mais surpresas e revelações com a aparição do ninja misterioso

Arsenal Gear

Após ser traído por quem você menos esperava, você vai despertar preso dentro de Arsenal Gear. Muitas revelações e surpresas vão rolar durante a conversa com seus captores, Revolver Ocelot e Solidus Snake. Resista (botão ⊗ rapidamente) à sonda mental de Solidus.

Quando a situação já não estava das melhores, você acaba descobrindo parentes inesperados

Após ser libertado, fuja pelado e esconda-se atrás das caixas pelo caminho. Não tente atacar os soldados, é perda de tempo. No final do caminho, suba pela escada e vá sorrateiramente até a passagem adiante. Aguarde no túnel até que Solid Snake apareça e entregue seus equipamentos. Como brinde, você ainda recebe uma poderosa e afiada espada.

Pelado deste jeito, nem tente aparecer na frente dos inimigos ou vai levar uma surra

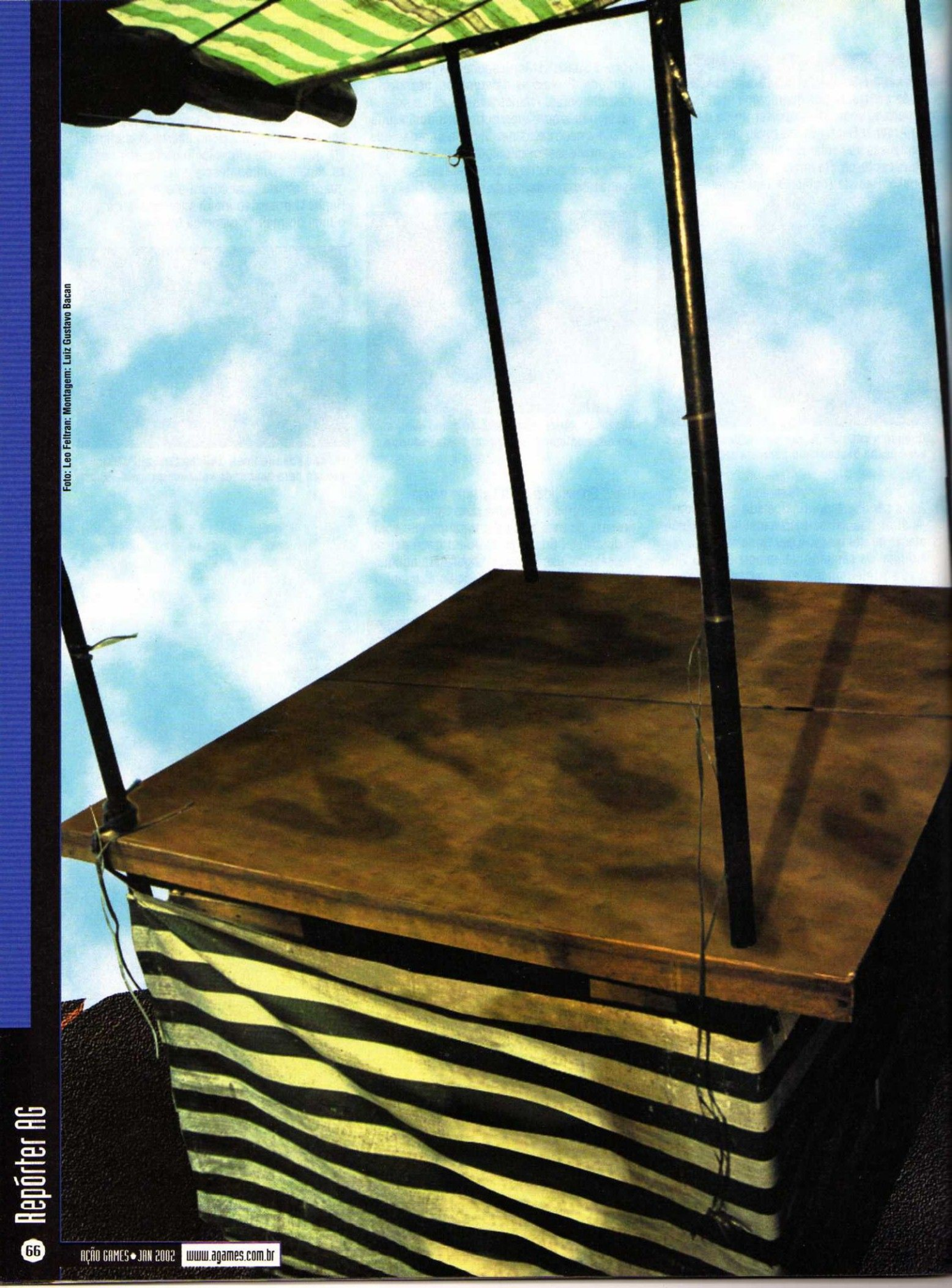
Você e Snake serão descobertos pelos inimigos. Proteja-se e detone-os, usando metralhadoras. Avance aos poucos e só passe pela porta após derrotar todos. Ajude Snake a destruir as dezenas de guardas que surgem. Atenção: não ligue para a tela de game over que surge duas vezes – é apenas uma tentativa de enganá-lo.

Não se confunda com a tela de game over, a jornada continua mesmo com a tela reduzida

Deixe Snake lidar com Fortune e siga adiante. Após a conversa com Solidus, prepare-se para enfrentar uma gangue com vários Metal Gear Ray. O ponto fraco deles é a cabeça, use a arma stinger para atingi-las. Primeiro acerte-os no joelho e, quando estiverem caídos, acerte-os na cabeça.

Três Metal Gear Rays. Achou pouco? Espera que tem muito mais pela frente

Agora pegue o babador e assista a uma das mais empolgantes animações da história dos videogames. Após todo o blablablá, você enfrentará Solidus e poderá usar apenas sua espada. Para acertá-lo, espere até que ele use o tentáculo ou ataque com as espadas, então desvie e aproveite a guarda aberta para contra-atacar. Repita o processo até destruí-lo e curta o final do melhor game da história.

Eis seu desafio final, Solidus Snake. Use sua espada para acabar de vez com a raça do vilão

Piratas em crise

Alugar jogos volta a ser uma opção para não gastar uma fortuna com os novos títulos que têm táticas antipirataria

Com tanto console novo e um infinidade de jogos disponíveis, fica a pergunta:como não ir à falência e aproveitar todas as novidades que vêm por aí? Situação complexa, não é mesmo?

Desde novembro passado, as opções para comprar um videogame aumentaram muito, com o lançamento do GameCube e do Xbox que vieram se juntar ao já consagrado PlayStation 2.

Em comum, além da tecnologia de última geração e de títulos imperdíveis, os três sistemas custam muito, muito caro. Nas importadoras, esses videogames chegam a superar os R$ 1 mil, enquanto os jogos custam cerca de R$ 200.

Como são muitos os jogos bacanas, a conta para se divertir só aumenta. E para quem está contando com a esperteza criminosa dos piratas, a esperança é pequena: os novos jogos são encontrados só em cartuchos e CDs originais, que a cada geração descobrem novas maneiras de proteger suas máquinas.

Enquanto as perspectivas parecem as piores possíveis, um grupo de pessoas está com um sorriso quase besta pregado na cara: são os proprietários de locadoras de games. A explicação é óbvia: o lugar para onde você vai correr se não tem R$ 200 paus é lá!

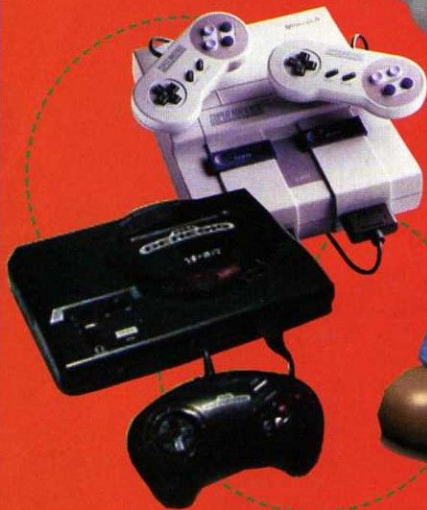
Os proprietários estão cautelosos, mas já estão se planejando para importar jogos e voltar a ver filas de consumidores à porta tentando alugar os títulos mais populares.

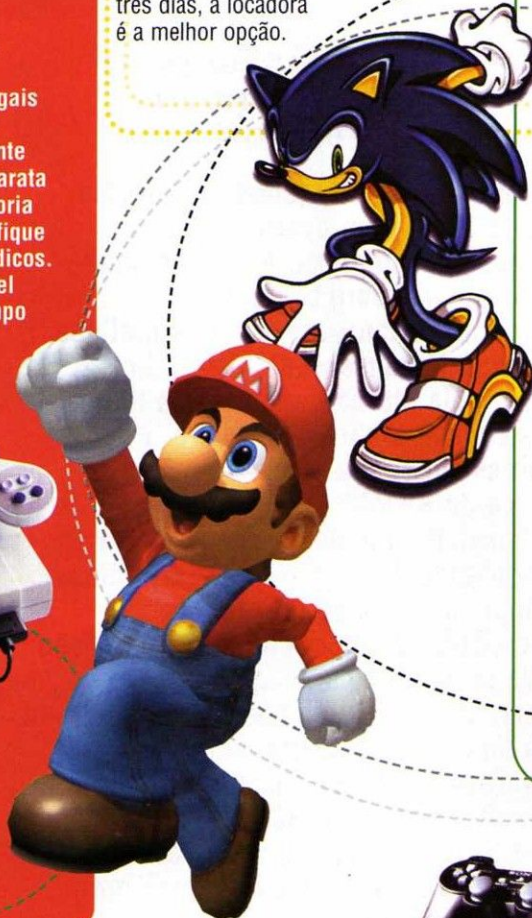
Luciana Gomes e
Nelson Alves Jr.

Preço baixo

Quem jogou Mega Drive ou Super Nintendo freqüentou muita locadora. No auge da geração 16 bits elas formavam verdadeiros templos de gameiros. Sempre estavam repletas de games, evidentemente, mas também de revistas, pôsteres e novidades. Mais tarde, com a propagação da pirataria na plataforma PlayStation, as locadoras quase foram à extinção.

Mas como o mundo dá voltas, as locadoras estão a um passo de recuperar os dias de glória.

Com o submundo das cópias ilegais encurralado e o o preço dos jogos absurdos, as locadoras naturalmente devem se retornar a opção mais barata e segura para os gameiros. A maioria dos títulos de PS2, originais, que fique claro, são achados por preços módicos. Gastando em média R$ 5 é possível curtir bastante um game. Se o tempo for curto, dois aluguéis bastam para terminar o jogo.

Costure o seu bolso

Pense bem em quais jogos vale mesmo a pena gastar sua grana. Investir em títulos inexpressivos é furada. Não há necessidade de ter centenas de games em casa, só aqueles que você realmente ama. Para jogos que perdem a graça em dois ou três dias, a locadora é a melhor opção.

Teste antes, compre depois

Tantas opções e tão pouco dinheiro para gastar! Ô vida dura... Se o bolso anda vazio ou está difícil de decidir entre GC, PS2 ou X, ainda resta uma alternativa. As locadoras possuem um sistema ideal para você: jogar pagando por hora. A idéia se propagou e já virou mania. Por valores baixos, geralmente R$ 2, pode-se brincar no console que deseja por horas e ainda sobra grana para comprar um sorvete (hehe). Se preferir, junte a turma e faça uma vaquinha. Cada um vai desembolsar uma merreca de dinheiro e será possível jogar até gastar os dedos. Uma dica? Chame seu pai para passar uma horinhas se divertindo ao seu lado. Ele é ruim mesmo, vai perder logo e pode até gostar da brincadeira e querer um igual em casa...

Quando o barato sai caro

Jogo original é caro, isso ninguém nega. Alguns diriam que uma alternativa seria apelar para a pirataria. Bobagem. Pirataria é crime e dá cadeia, amigo. Sem falar que qualidade em versões ilegais é pura ficção.

O DVD, que é padrão para os games modernos, armazena mais de 9 gigabytes de dados, algo como 14 CDs de música. Os piratas, sem alternativa, adotaram a sacanagem de picotar os jogos para que caibam em CDs convencionais, de apenas 650 megabytes de espaço.

Resultado, seu jogo chega aos pedaços, sem apresentação, com músicas e efeitos sonoros de baixa qualidade, problemas nos gráficos e travamentos constantes.

Além disso, a trambicagem para alterar o videogame é cara e pode estragar a máquina. No caso do PS2 não sai por menos que R$ 300 (além dos R$ 1.000 que você gastou no console). Lembrando: sem garantia de funcionamento.
Alguém aí arrisca?

LOCADORA

Onde alugar?

Cheque a lista de endereços reunidos pela Redação em alguns dos Estados e das cidades brasileiras.

Você sabe, gamer de verdade tem à mão desde os lançamentos até os clássicos. E nas locadores especializadas dá para achar tudo isso. Pronto! Foi nossa desculpa para listar um monte de centros gameiros para você visitar durante as férias.

Cabines? OK! É ótimo quando dá para testar os jogos antes de alugá-los. "O console PS2 é o mais procurado. Como os clientes não têm dinheiro para comprar um videogame caro eles vêm jogar aqui mesmo." diz Zé Roberto, da Uni Games.

E quando as lojas são sofisticadas? Daí é melhor ainda. Os caras deixam à venda até quitutes para ninguém morrer de fome. Tem sorvetes, salgados, pizzas, pipocas, chicletes e refrigerantes. "O pessoal costuma jogar de madrugada e vem aqui para se abastecer", diz Rodrigo, da Blockbuster "Praça Panamericana".

Burp! Agora chegou a hora de jogar!

Action Games
(Rio de Janeiro, RJ)
Aluguel: R$ 2 a 6 por dia.
Cabine: não tem.
Tel.: (21) 2430-7146

Alex Video
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 2,50 a 6 por dia.
Cabine: R$ 6 por hora.
(para quatro jogadores)
Tel.: (11) 3641-7155

Bits Games
(Belo Horizonte, MG)
Cabine: R$ 2 por hora.
Tel.: (31) 3271-9537

Blockbuster
(Alphaville, SP)
Aluguel: R$ 6 por dois dia.
Cabine: não tem.
Tel.: (11) 4195-5760

Blockbuster
(Curitiba, PR)
Aluguel: R$ 4 a 5
por dois dias.
Cabine: não tem.
Tel.: (41) 323-4226

Blockbuster
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 6 por dois dia.
Cabine: não tem.
Tel.: (11) 3816-3541

Cidade do Game
(Montes Claros, MG)
Aluguel: R$ 1 a 1,50 por dia.
Cabine: R$ 1 por hora.
Tel.: (38) 3223-3633

Comics Games
São Caetano do Sul, SP)
Aluguel: R$ 2,50 a 5
por dois dias.
Cabine: R$ 1,50 por hora.
Tel.: (11) 4227-6979

Crazy Games
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 2,50 a 6 por dia.
Cabine: R$ 2 a 3,50 por hora.
Tel.: (11) 578-6353

Game for Us
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 3 a 4,90 por dia.
Cabine: R$ 3 por hora.
Tel.: (11) 3819-8281

Games Store
(Rio de Janeiro, RJ)
Aluguel: R$ 4 por dia.
Cabine: R$ 3 por hora.
(para dois jogadores)
Tel.: (21) 3383-8759

Magic Games
(Diadema, SP)
Aluguel: R$ 2,50 a 4,50
por dia.
Cabine: não tem.
Tel.: (11) 4076-1986

Mega Game
(Minas Gerais, MG)
Aluguel: R$ 3 a 4
por dois dias.
Cabine: não tem.
Tel.: (31) 3296-7184

Only Games
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 2,50 a 6 por dia.
Cabine: R$ 3,50 a 4 por hora.
Tel.: (11) 3862-1125

Progames
(Curitiba, PR)
Aluguel: R$ 2 a 4 por dois dias.
Cabine: R$ 4 por duas horas.
(para dois jogadores)
Tel.: (41) 224-1235

Progames
(Florianópolis, SC)
Aluguel: R$ 1 a 4 por dia.
Cabine: R$ 2 a 3 por hora.
(para quatro jogadores)
Tel.: (48) 233-2488

Progames
(Goiânia, GO)
Aluguel: R$ 2,50 a 6
por dois dias.
Cabine: R$ 2 a 3 por hora
(para dois jogadores)
Tel.: (62) 275-7700

Progames
(Ilha do Governador, RJ)
Aluguel: R$ 2 a 4 por dia.
Cabine: R$ 2 por hora.
Tel.: (21) 2462-0657

Progames
(Indaiatuba, SP)
Aluguel: R$ 1,50 a 4,50 por
dois dias.
Cabine: não tem.
Tel.: (19) 3875-3025

Progames
(Petrópolis, RJ)
Aluguel: R$ 3 a 4 por dia.
Cabine: R$ 3,50 a 5 por hora.
Tel.: (24) 2242-8887

Progames
(São José dos Campos, SP)
Aluguel: R$ 2 a 5 por dois dias.
Cabine: R$ 2 por hora
(para dois jogadores)
Tel.: (12) 3941-7250

Show Video
(Guarulhos, SP)
Aluguel: R$ 3 a 4 por dia.
Cabine: não tem.
Tel.: (11) 6405-6600

Tiquinha Video
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 3 a 3,50 por dia.
Cabine: R$ 2 por hora.
Tel.: (11) 6917-4045

Uni Games
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 2 a 3,50 por dia.
Cabine: R$ 2 por hora.
Tel.: (11) 6950-7220

Uni Games
(São Paulo, SP)
Aluguel: R$ 2 a 3,50 por dia.
Cabine: R$ 2 por hora.
Tel.: (11) 6239-4157
Tel.: (11) 6239-4237

Videoteka
(Curitiba, PR)
Aluguel: R$ 1,70 a 3.50
por dia.
Cabine: não tem.
Tel.: (41) 262-7581

World Games
(Sorocaba, SP)
Aluguel: R$ 2,50 a 5
por dois dias.
Cabine: R$ 2,50 a 3,50
por hora.
Tel.: (15) 234-1584

Se você tiver dicas interessantes de locadoras, mande para a gente (agames.abril@atleitor.com.br). No final, a gente pode colocar seu game point na internet.

Alexi Lalas International Soccer

Equipes secretas
Na tela de seleção de equipes, deixe o cursor sobre a opção correspondente e aperte:
Equipe Africa Stars: opção secret e aperte R2, ↑, ↑, →, →.
Equipe All Time: opção controller 1 e aperte L2, L2, L2, 6, 6.
Equipe Aus Asia Stars: opção secret e aperte R1, ↑, ↑, →, →.
Equipe Azzuri: opção secret e aperte L2, ↑, ↑, →, →.
Equipe Brazil 1970: opção controller 1 e aperte R1, R1, R1, →, →.
Equipe Die Mannschaft: opção controller 1 e aperte R2, R2, R2, →, →.
Equipe England 1966: opção controller 1 e aperte L1, L1, L1, →, →.
Equipe North America Stars: opção controller 1 e aperte L1, ↓, ↓, →, →.
Equipe Oranje: opção secret e aperte L1, ↑, ↑, →, →.
Equipe South America Stars: opção controller 1 e aperte R2, ↓, ↓, →, →.
Equipe Z Axis: opção controller 1 e aperte R1, ↓, ↓, →, →.

"Seu meritíssimo juiz, quanto tempo eu posso demorar para cobrar o lateral?"

Army Men: World War

Todas as fases
Na tela do menu principal, segure R2 e depois segure R1, solte R2 e depois solte R1, segure L2 e depois segure L1, solte L2 e depois solte L1. Agora, aperte ◎, ⊡.

"O desafio é acertar o cume daquela montanha. Vamos ver se você consegue"

Cool Boarders 4

Personagem Alien
No modo Tournament, marque recordes na fase Alaska e complete o evento Special.
Personagem Burg
No modo Trickmaster, dificuldade pro, termine usando qualquer personagem.
Personagem Fast Eddie
No modo Trickmaster, dificuldade rookie, termine usando qualquer personagem.
Personagem Mars
No modo Trickmaster, dificuldade veteran, termine usando qualquer personagem.
Personagem The Bear
No modo Tournament, marque recordes na fase France e complete o evento Special.
Personagem The Snowman
No modo Tournament, marque recordes na fase Japan e complete o evento Special.
Truques
Na tela de seleção de nomes, digite:
Todas as fases e personagens: icheat.
Todos as fases (special events): imspecial.
Controlar replay
Durante o replay, aperte:
Câmera rápida: segure R1 ou R2 e aperte →.
Câmera lenta: segure R1 ou R2 e aperte ←.
Câmera congelada:
segure R1 ou R2 e aperte ↓.
Todas as manobras (Trickmaster)
No modo Trickmaster, realize os comandos:
Dificuldade pro
360 Tailgrab: L2, ↓, ⊗.
360 Tailshift: L2, ↓, (s)⊗, ⊡.
Triple Tailgrab: ↓, ⊗, ↓, ⊗, ↓, ⊗.
Frontflip Stiffy: ↑, ◎, ↑, (s)⊗, ⊡.
Tailgrab, Stiffy: ↓, ⊗, ↑, (s)⊗, ⊡.
Backflip, Tailshift: ↓, ◎, ↓, (s)⊗, ⊡.
360 Double Backflip: L2, (s)↓, ◎.
Frontside 720: L2, (s)↑, ◎.
Japan Air Melancholy: ↖, (s)⊗, ⊡, ↗, ⊗.
Triple Backflip: (s)↓, ◎.
Indy Nosebone Stalefish: ←, (s)⊗, ⊡, ↙, ⊗.
Frontflip Stalefish: ↑, ◎, ↙, ⊗.
Frontflip Tailgrab Sad Air: ↑, ◎, ↓, ⊗, ↑, ⊗.
Backside 360 Indy Nosebone (fakie): L2, ←, (s)⊗, ⊡.
Quad Tailgrab: ↓, ⊗, ↓, ⊗, ↓, ⊗, ↓, ⊗.
Frontside 360 Method: L2, →, (s)⊗, ⊡.
Backside 360 Backflip (fakie): L2, (s)↓, ◎.
Backside 360 Crossbone (fakie): L2, ↘, (s)⊗, ⊡.
Double Frontflip Indy: (s)↑, ←, ⊗.
Double Backflip Stalefish: (s)2, ↙, ⊗.
Frontside 360 Frontflip Sad Air: L2, ↑, ◎, ↑, ⊗.
360 Tailgrab Sad Air: L2, ↓, ⊗, ↑, ⊗.
Obs.: (s) segurar o botão.
Dificuldade rookie
Tailgrab: ↓, ⊗.
Sad Air: ↑, ⊗.
Indy: ←, ⊗.
Back Side: →, ⊗.
Mutegrab: ↖, ⊗.
Melancholy: ↗, ⊗.
Lien Air: ↘, ⊗.
Stalefish: ↙, ⊗.
Frontside: L2.
Backside (Fakie): L2.
Frontflip: ↑, ◎.
Backflip: ↓, ◎.
360 Tailgrab: L2, ↓, ⊗.
360 Sad Air: L2, ↑, ⊗.
Double Tailgrab: ↓, ⊗, ↓, ⊗.
Double Frontflip: (s)↑, ◎.
Tailgrab sad Air: ↓, ⊗, ↑, ⊗.
Obs.: (s) segurar o botão.
Dificuldade veteran
Tailshift: ⊗, ↓, (s)⊗, ⊡.
Stiffy: ⊗, ↑, (s)⊗, ⊡.
Indy Nosebone: ⊗, ←, (s)⊗, ⊡.
Method: ⊗, →, (s)⊗, ⊡.
Japan Air: ⊗, ↖, (s)⊗, ⊡.
Method Melon: ⊗, ↗, (s)⊗, ⊡.
Crossbone: ⊗, ↘, (s)⊗, ⊡.
Stalefish Tweak: ⊗, ↙, (s)⊗, ⊡.
Shifty: ←, ◎.
Frontflip Tailgrab: ↑, ◎, ↓, ⊗.
Backflip Sad Air: ↓, ◎, ↑, ⊗.
360 Tailshift: L2, ↓, (s)⊗, ⊡.
360 Stiffy: L2, ↑, (s)⊗, ⊡.
Tailgrab Sad Air: ↓, ⊗, ↑, ⊗.
Indy Sad Air: ←, ⊗, ↑, ⊗.
Backside 360 Indy (fakie): L2, ←, ⊗.
Frontside 360 Sad Air: L2, ↑, ⊗.
Lien Air Stalefish: ↘, ⊗, ↙, ⊗.
Backside 360 Shifty (fakie): L2, ←, ◎.
Double Front Flip Sad Air: (s)↑, ◎, ↑, ⊗.
Obs.: (s) segurar o botão.

Cool Boarders 2001

Manobras especiais
Durante a partida, acione os comandos:
Barrett Christy: (s)⊗, L2, R2, L1.
Jeremy Jones: (s)⊗, R1, R1, R2.
Jussi Oksanen: (s)⊗, R2, R2, R2, L2.
Kevin Jones: (s)⊗, L2, L2, R2, R2.
Michele Taggart: (s)⊗, L2, R1, L1, L1.
Nate Cole: (s)⊗, R1, L2, R1.
Scotty Wittlake: (s)⊗, R2, L2, L1.
Tara Dakides: (s)⊗, R1, L2, L2, L1.
Todd Richards: (s)⊗, L1, R1, L2, R1.
Travis Parker: (s)⊗, L1, L1, R2.
Todas as fases e personagens
Na tela de seleção de nomes, digite giveall.

"Porcaria! Quem foi o @#$%& que construiu uma cabana no meio da montanha?"

Blade

Truques
Na tela do menu principal, aperte:
Infinita energia: ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1.
Infinita munição: ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1.
Todos os itens: →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2.
Obs.: durante a partida, pause e selecione a opção Cheat Menu para ativar os truques.

"Vou correndo direto pra minha casa pegar o guarda-chuva, pode dar o maior pé d'água"

Army Men 3D

Truques
Durante a partida, pause e aperte:
Personagem invencível:
□, ○, L1, segure L1 e aperte L2.
Todas as armas:
□, ○, R1, L1, segure R1 e aperte R2.

"Putz! Fui remendar minha cueca com supercola e agora não consigo me mexer!"

"Cara, eu nem ligo para o fato de ter um umbigo imenso"

Crash Team Racing

Truques (execução difícil)
Durante a partida, complete os seguintes objetivos:
Fase Turbo Track: no modo Adventure, pegue todas as cinco gems.
Personagem Fake Crash: no modo Arcade, vença a Purple Gem Cup.
Personagem Komodo Joe: no modo Arcade, vença a Blue Gem Cup.
Personagem Papu Papu: no modo Arcade, vença a Green Gem Cup.
Personagem Pinstripe: no modo Arcade, vença a Yellow Gem Cup.
Torneio Blue Gem Cup: no modo Adventure, pegue as quatro blue coins.
Torneio Green Gem cup: no modo Adventure, pegue as quatro green coins.
Torneio Purple Gem Cup: no modo Adventure, pegue as quatro purple coins.
Torneio Red Gem Cup: no modo Adventure, pegue as quatro red coins.
Torneio Yellow Gem Cup: no modo Adventure, pegue as quatro yellow coins.
Truques (execução fácil)
Na tela do menu principal, segure L1 + R1 e aperte:
Demo de Spyro - The Dragon 2: ↓, ○, △, →.
Infinita carga bomb: △, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Infinita carga mask: ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓.
Infinita carga wumpa fruit: ↓, →, →, ↓, ↓.
Mostrar barra de turbo: △, ↓, ↓, ○, ↑.
Opção Scrapbook:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, △, →.
Personagem Dr. N. Tropy:
↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
Personagem Komodo Joe:
↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
Personagem Papu Papu:
←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Personagem Penta Penguin:
↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Personagem Pinstripe: ←, →, △, ↓, →, ↓.
Personagem Ripper Roo:
→, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Personagens invisíveis: ↑, ↑, ↓, →, →, ↑.
Todas as fases: →, →, ←, △, →, ↓, ↓.

Cyber Tiger

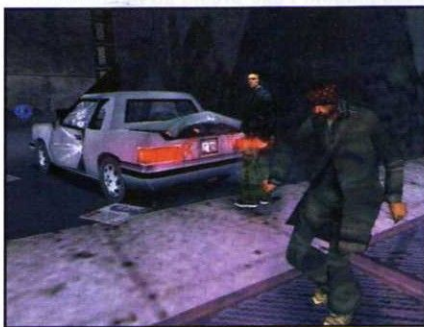
Tela de senhas
Na tela de seleção de fases, aperte ○.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Fase Cyber Badlands: hareso.
Fase Cyber Canyons: namopi.
Fase Cyber Sawgrass: secare.
Fase Cyber Summerlin: poraso.
Todas as fases: poqaki.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Menu de truques
Na tela do menu principal, aperte:
L1, L1, c, c, s, s.
Truques (submodo 3rd Person)
Durante a partida, pause e aperte:
Adversários cabeçudos:
R1, R1, L1, L1, △, △.
Adversários explosivos:
□, □, ○, ○, R1, R1.
Adversários gigantes: △, △, □, □, L1.
Câmera 1st person: ○, △, △, ○.
Câmera Dampen: △, △, △, □, □, □.
Personagem eletrificado:
□, □, L1, L1, R1, R1.
Personagem esquelético:
○, □, △, △, □, ○.
Personagem invencível: △, △, ○, ○, L1, L2.
Sem mira laser: L1, L1, △ , △, L1, L1, L1.
Todas as armas: L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Todas as armas: □, □, ○, ○, L1, L1.
Truques (submodo Driving)
Durante a partida, pause e aperte:
Clima chuvoso: □, □, L1, L1, △, ○.
Infinita carga nitro: L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Infinito tempo: L1, R1, □, □, R1, L1.
Veículo invencível: △, △, ○, ○, L1, L2.
Veículo invisível: L1, R1, R1, L1, L1, R1.
Truques (submodo Gun)
Durante a partida, pause e aperte:
Arma c/ rapid fire:
L1, L1, R1, R1, L1, L1, R1.
Arma c/ recarregamento automático:
□, □, △, △, ○, ○.
Câmera lenta: △, L1, △, L1, t, L1.
Infinita munição: L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Personagem invencível:
△, △, ○, ○, L1, L2.
Todas as armas: □, □, ○, ○, L1, L1.

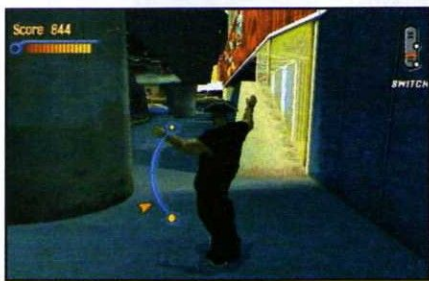
"Nossa! Que fumaça é esta? Parece que minha mamãe está cozinhando feijão!"

Grand Theft Auto 3

Modos secretos
Durante a partida, roube os veículos correspondentes e aperte R3.
Modo Firefighter': caminhão de bombeiro.
Modo Paramedic': ambulância.
Modo Taxi Driver': táxi.
Modo Vigilante': viatura da polícia, do exército ou do FBI.
Renovar energia
Há dois meios de renovar a energia do personagem: o primeiro é entrando numa ambulância; o segundo é fazendo sexo com uma prostituta. Para a segunda opção, usando um veículo qualquer, encontre uma prostituta e, depois que ela entrar no carro, leve-a a um local escuro e sem movimento.
Truques especiais
Nos modos correspondentes, complete os seguintes objetivos:
Arma ak47: pegue 70 hidden packages.
Arma flame-thower: apague 20 incêndios em cada cidade (Firefighter').
Arma grenade: pegue 30 hidden packages.
Arma m16: pegue 90 hidden packages.
Arma molotov cocktail: pegue 60 hidden packages.
Arma pistol: pegue 10 hidden packages.
Arma rocket launcher: pegue 100 hidden packages.
Arma shotgun: pegue 40 hidden packages.
Arma sniper rifle: pegue 80 hidden packages.
Arma uzi: pegue 20 hidden packages.
Personagem incansável: complete as missões no level 12 (Paramedic').
Renovador de adrenalina: salve 70 acidentados (Paramedic').
Renovador de armadura: pegue 50 hidden packages.
Renovador de energia: salve 35 acidentados (Paramedic').
Renovador de perseguição (*): pegue 20 criminosos (Vigilante').
Renovador de perseguição 2x (*): pegue 30 criminosos (Vigilante').
Veículo secreto Borgnine: pegue 100 passageiros (Taxi Driver').
Obs.: os itens ficam habilitados nas garagens de suas residências.
Truques
Durante a partida, aperte:
Acelerar tempo: ○, ○, ○, □, □, □, □, □, L1, △, ○, △.
Aumentar violência: □, L1, ○, ⬇, L1, R1, △, ➡, L1, ×.
Clima chuvoso: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ○.
Clima ensolarado: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △.
Clima nublado: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □.
Clima úmido: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ×.
Destruir os veículos próximos: L2, R2, L1, R1, L2, R2, △, □, ○, △, L2, L1.
Ganhar dinheiro: R2, R2, L1, L1, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆.
Mudar personagem: ➡, ⬇, ⬅, ⬆, L1, L2, ⬆, ⬅, ⬇, ➡.
Nível de perseguição máximo: R2, R2, L1, R2, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ⬅.
Nível de perseguição mínimo: R2, R2, L1, R2, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇.
Pedestres agressivos: ⬇, ⬆, ⬅, ⬆, ×, R1, R2, L1, L2.
Pedestres armados: R2, R1, △, ×, L2, L1, ⬆, ⬇.
Pedestres revoltados: ⬇, ⬆, ⬅, ⬆, ×, R1, R2, L2, L1.
Renovar armadura (100): R2, R2, L1, R1, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆.
Renovar energia (100): R2, R2, L1, L2, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆.
Todas as armas: R2, R2, L1, R2, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆.
Veículo Rhino: ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △.
Veículo saltitante (aperte L3 ou R3): R1, L1, R2, L1, 4, R1, R1, △.
Veículos flutuantes: ➡, R2, ○, R1, L2, ⬇, L1, R1.
Obs.: os truques não podem ser feitos nos esconderijos.

"Meu camarada, fique calado e saia andando ou você prefere virar presunto?"

"Meu ex-namorado disse que minha beleza é, literalmente, de matar"

Tony Hawk's Pro Skater 3

Personagens secretos
No modo Create a Skater, no lugar do nome, digite:
Personagem Aaron Skillman: aaron skillman.
Personagem Alan Flores: alan flores.
Personagem Andrew Rausch: andrew rausch.
Personagem BrainEaters: nolan nelson.
Personagem Brian Dean Jennings: brian jennings.
Personagem Chad Findley: chad findley.
Personagem Chris Glenn: chris glenn.
Personagem Chris Rausch: chris rausch.
Personagem Chris Ward: chris ward.
Personagem Connor Jewett: connor jewett.
Personagem Darren Thorne: darren thorne.
Personagem Dave Cowling: dave cowling.
Personagem Dave Stohl: dave stohl.
Personagem Edwin Fong-Artist: edwin fong.
Personagem Gary Jesdanun: gary jesdanun.
Personagem Hardcore Pease: scott pease.
Personagem Henry Ji: henry ji.
Personagem James Rausch: james rausch.
Personagem Jason Uyeda: jason uyeda.
Personagem Joel Jewett: joel jewett.
Personagem Johnny Ow: johnny ow.
Personagem Kevin Mulhall: kevin mulhall.
Personagem Lisa Davies: lisa davies.
Personagem Matthew Day: matthew day.
Personagem Mick West: mick west.
Personagem Mighty Nic: nicole willick.
Personagem Mike Ward: mike ward.
Personagem Noel Hines: noel hines.
Personagem Paul Robinson: paul robinson.
Personagem Pete Day: pete day.
Personagem Rachael Day: rachael day.
Personagem Ralph D'Amato: ralph d'amato.
Personagem Rastapopolous: rastapopolous.
Personagem Rikitor: andy nelson.
Personagem Ryan McMahon: ryan mcmahon.
Personagem Sandy Jewett: sandy jewett.
Personagem Steve Ganem: steve ganem.
Personagem Steven Rausch: steven rausch.
Personagem Trey Smith: trey smith.
Personagem William Pease: william pease.

"Droga! Esqueci de colocar uma roupa leve; vou acabar parecendo uma torrada"

Pokémon Snap

Fases secretas

Fase Cave: na fase River, acerte o terceiro porygon com a Pester Ball.

Fase Rainbow: pegue todas as seis imagens secretas.

Fase Volcano: na fase Tunnel, quase no final, acerte o último Electrode usando a Pester Ball ou a Poke Food.

Figuras secretas

Durante a partida, após completar a fase Valley, acerte o Mankey e, após a conversa com o professor Oak, procure pelas figuras secretas:

Figura Kingler: na fase Beach, após passar o primeiro Pikachu, vire à esquerda e fotografe a rocha em forma de pokémon.

Figura Koffing: na fase Volcano, atinja Pester Ball no pequeno vulcão à esquerda onde aparece o primeiro Rapidash.

Figura Dugtrio: na fase Valley, atrás do primeiro Mankey.

Figura Cubone: na fase River, toque a Poké Flute em frente a Vileplume. A fumaça irá desaparecer e uma árvore surgirá na forma de Cubone.

Figura Mewtwo: na fase Cave, quando avistar Weepinbell, vire à esquerda e tire uma foto das cinco estrelas brilhantes.

Figura Pinsir: na fase Tunnel, após fotografar Zapdos, tire uma foto do mural no fim da fase.

Final secreto

Fotografe todos os 63 pokémon.

Localização dos pokémon

Durante a partida, procure pelos pokémon nos seguintes locais:

Número	Pokémon	Fase
1	Bulbasaur	River, Cave.
4	Charmander	Volcano.
5	Charmeleon	Volcano.
6	Charizard	Volcano.
7	Squirtle	Valley.
11	Metapod	River.
12	Butterfree	Beach.
14	Kakuna	Tunnel.
16	Pidgey	Beach.
25	Pikachu	Beach, Tunnel, River, Cave.
27	Sandshrew	Valley.
28	Sandslash	Valley.
37	Vulpix	Volcano.
39	Jigglypuff	Cave.
41	Zubat	Tunnel, Cave.
45	Vileplume	River.
50	Diglett	Tunnel.
51	Dugtrio	Tunnel.
52	Meowth	Beach.
54	Psyduck	River.
56	Mankey	Valley.
58	Growlithe	Volcano.
59	Arcanine	Volcano.
60	Poliwag	River.
70	Weepinbell	Cave.
71	Victreebel	Cave.
74	Geodude	Valley.
75	Graveler	Valley.
78	Rapidash	Volcano.
79	Slowpoke	River.
80	Slowbro	River.
81	Magnemite	Tunnel.
82	Magneton	Tunnel.
84	Doduo	Beach.
88	Grimer	Cave.
89	Muk	Cave.
90	Shellder	River.
91	Cloyster	River.
93	Haunter	Tunnel.
101	Electrode	Tunnel.
109	Koffing	Cave.
113	Chansey	Beach.
115	Kangaskhan	Beach.
118	Goldeen	Valley.
120	Staryu	Valley.
121	Starmie	Valley.
123	Scyther	Beach.
124	Jynx	Cave.
125	Electabuzz	Tunnel.
126	Magmar	Volcano.
129	Magikarp	Beach, Tunnel, Volcano, River, Cave, Valley.
130	Gyarados	Valley.
131	Lapras	Beach.
132	Ditto	Cave.
133	Eevee	Beach.
137	Porygon	River.
143	Snorlax	Beach.
144	Articuno	Cave.
145	Zapdos	Tunnel.
146	Moltres	Volcano.
147	Dratini	Valley.
149	Dragonite	Valley.
151	Mew	Rainbow Cloud.

Pokémon escondidos

Durante a partida, execute os seguintes procedimentos para conseguir tirar fotografias dos pokémon escondidos.

• Fase Beach

Chansey: ao avistar a bola cor-de-rosa, que é Chansey, fugindo de Eevee, arremesse a Poke Food.

Kangaskhan: ao lado direito, após passar pelo Snorlax, procure por Kangaskhan no alto das rochas e atinja-o com uma Poke Food.

Magikarp: arremesse a Poke Food em qualquer lago.

Scyther: ao avistar o mato com flores amarelas, vire à esquerda e atire as Pester Ball.

Snorlax: ao avistar Snorlax, toque a Poke Flute.

• Fase Tunnel

Dugtrio: tire fotografias consecutivas de Diglet.

Haunter: próximo à primeira porta, tire uma foto da fumaça roxa, que é Haunter.

Kakuna: logo no início, acerte os Electrode usando a Pester Ball ou a Poke Food.

Magnemite: quase no final, atraia o Magnemite usando uma Poke Food.

Magneton: quase no final, junte os três Magnemite usando a Poke Food.

Zapdos: atraia Pikachu para perto do ovo e use a Poké Flute.

• Fase Volcano

Arcanine: quase no final, à direita, aviste três pequenos vulcões e atire a Pester Ball na boca dos vulcões.

Charizard: quase no final, à esquerda, atraia o Charmilion para dentro do vulcão, usando a Poke Food.

Growlithe: quase no final, à direita, aviste três pequenos vulcões e atire a Pester Ball na boca dos vulcões.

Moltres: ao avistar o ovo que impede a passagem, atire a Pester Ball ou a Poke Food.

• Fase River

Slowbro: atraia o primeiro ou o segundo Slowpoke à placa, usando a Poke Food.

Porygon: após passar pela Vileplume, à direita, atire a Pester Ball no barranco que se mexe.

Vileplume: ao avistar Vileplume, use a Poké Flute.

• Fase Cave

Dito: ao avistar três bulbasaur juntos, atire a Pester Ball.

Victeebel: derrube Weepinbel na água, usando a Poke Food ou a Pester Ball.

Muk: Acerte Grimer com três Pester Ball.

Articuno: ao avistar dois Jinx, use a Poké Flute.

• Fase Valley

Squirtle: logo no início, ao avistar os cascos na água, atire a Pester Ball.

Geodude: ao avistar a montanha, à direita, atire a Pester Ball no Geodude.

Dragonite: ao avistar o redemoinho, atire cinco Pester Ball.

Sandshrew: ao avistar a montanha, à esquerda, atire a Pester Ball no Geodude.

Dratini: em frente ao primeiro Mankey, atire a Pester Ball.

Goldeen: em frente ao primeiro Mankey, atire a Pester Ball.

Sandslash: ao avistar o primeiro Graveler, atire a Pester Ball.

Starmie: logo no início, fotografe Staryu, espere até que ele entre no redemoinho e, quando ele sair, tire a foto.

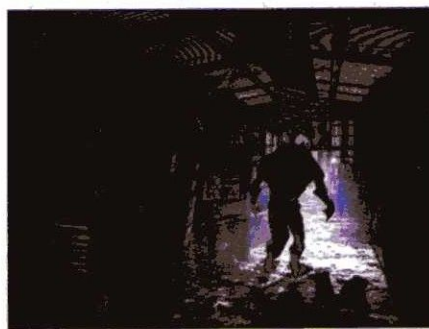
Gyarados: em frente ao primeiro Mankey, ao avistar a Magikarp, atire a Pester Ball. Depois, ao avistar três Gravelers, acerte novamente a Magikarp.

Não alimente os animais. Eles podem não gostar da sua comida e atacar você

Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade

Truques
Durante a partida, aperte [Tab] e digite:
Completar mapa: nwcrevealourselves.
Ganhar dinheiro: nwcwatto.
Ganhar nível: nwcquigon.
Ganhar unidades de arqueiros: nwcpadme.
Ganhar unidades de cavaleiros negros: nwcdarthmaul.
Infinita caminhada: nwcpodracer.
Infinita magia: nwcmidichlorians.
Todas as estruturas: nwccoruscant.
Todas as máquinas: nwcr2d2.

Nocturne

Truques
Durante a partida, aperte [F10] digite:
Ganhar munição (500): layitonme.
Item aqua vampira bullet (500): aqua.
Item dynamite (100): tntrules.
Item elephant gun: dumbogun.
Item flame thrower: torchmyass.
Item flaming arrow: torchtip.
Item gas mask: youfarted.
Item mercury bullet (500): mercury.
Item radiance emitter: amonra.
Item shotgun (500): shotgunshell.
Item silver bullet (500): silver.
Item skeleton key: keysuper.
Item tommy gun: driveby.
Item wooden crossbow: woodenstakegun.
Mudança climática (chuva): thunderstorm.
Mudança climática (neve): snowstorm.
Personagem com cartola: oldhat.
Personagem invencível: iamacheatingbastard.
Personagem violento: dismember.
Personagens cabeçudos: bighead.
Personagens metálicos: t2000.
Renovar battery recharge: pinkbunny.
Renovar energia: bandaid.
Sem energia: goldmode.
Sem inimigos: ebola.
Sem inteligência artificial: reallycold.
Todas as armas: gimmecrap.

"Que maravilha! Achei um açougue no meio do nada. Ganharei um baita jantar"

Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child

Todos os itens
Durante a partida, aperte ['] e, acionando a caixa de diálogo, digite give #.
Item 1: AirAmmo.
Item 2: AngelCharm.
Item 3: BeastClaws.
Item 4: Belt.
Item 5: BlackDiamond.
Item 6: BloodRose.
Item 7: Boots.
Item 8: ChaoHeart.
Item 9: CrystalBall.
Item 10: Draco.
Item 11: EarthAmmo.
Item 12: Fists.
Item 13: Galaxion.
Item 14: Gauntlets.
Item 15: Hawkeyes.
Item 16: Health.
Item 17: Key.
Item 18: MagmaAmmo.
Item 19: MagmaCannon.
Item 20: Pamphlet.
Item 21: PickupTrigger.
Item 22: Punisher.
Item 23: RageOrb.
Item 24: Scourge.
Item 25: SpiritLance.
Item 26: Stargaze.
Item 27: Thornblade.
Item 28: Ticket.
Item 29: Twister.
Item 30: WaterAmmo.
Item 31: Windblade.
Item 32: ZeroCannon.
Obs.: substitua # pelo item desejado.

Truques (execução difícil)
Usando um editor de texto, abra o arquivo *.cfg no diretório do jogo, na pasta profiles. Agora, na linha "Developer" "0", troque para "Developer" "1". Feito isso, abaixo da linha "enabledevice "##mouse", acrescente a linha do truque correspondente. Depois, grave o arquivo e comece uma nova partida.
Personagem fantasma: rangebind "##keyboard" "Q" 0.000000 0.000000 "noclip"
Visão em 3ª pessoa: rangebind "##keyboard" "T" 0.000000 0.000000 "chasecam"
Armadura desligada: rangebind "##keyboard" "O" 0.000000 0.000000 "prevarmor"
Armadura ligada: rangebind "##keyboard" "U" 0.000000 0.000000 "nextarmor"
Menu debug: rangebind "##keyboard" "I" 0.000000 0.000000 "debug1"
Personagem invencível: rangebind "##keyboard" "F11" 0.000000 0.000000 "Invuln"
Personagem voador: rangebind "##keyboard" "E" 0.000000 0.000000 "spectator"
Reiniciar partida: rangebind "##keyboard" "R" 0.000000 0.000000 "restartlevel"
Todas as armas: rangebind "##keyboard" "Q" 0.000000 0.000000 "GimmieGimmieGimmie"
Trocar personagem: rangebind "##keyboard" "Y" 0.000000 0.000000 "cycleplayerclass"
Visão do adversário: rangebind "##keyboard" "F11" 0.000000 0.000000 "nextmonster"
LEGENDA ESPECIAL
Durante a partida, aperte os seguintes comandos para acionar os truques:
Armadura desligada: aperte [O].
Armadura ligada: aperte [U].
Menu debug: aperte [I].
Personagem fantasma: aperte [Q].
Personagem invencível: aperte [F11].
Personagem voador: aperte [E].
Reiniciar partida: aperte [R].
Todas as armas: aperte [Q].
Trocar personagem: aperte [Y].
Visão do inimigo: aperte [F11].
Visão em 3ª pessoa: aperte [T].
Obs.: use apenas um truque por vez.

Truques (execução fácil)
Durante a partida, aperte ['] e, acionando a caixa de diálogo, e digite:
Ganhar armadura (*): nextarmor.
Mostrar lista de comandos: listcommands.
Mostrar lista de itens: give.
Personagem fantasma: noclip.
Personagem voador: spectator.
Visão do monstro (*): nextmonster.

"Blarghhh! Com esta língua poligonal não consigo sentir o gosto das comidas"

Tennis 2K2

Alternar jogadores
No modo World Tour, dentro de qualquer loja, aperte L ou R.
Premiação dos torneios
No modo World Tour, entre nos torneios e conquiste os seguintes prêmios:
Level 1
Challengers 1 (Single, Men): $ 20 mil
Challengers 2 (Single, Woman): $ 20 mil
Challengers 3 (Double, Men): $ 20 mil
Challengers 4 (Single, Woman): $ 20 mil
Challengers 5 (Single, Men): $ 20 mil
Challengers 6 (Single, Woman): $ 20 mil
Challengers 7 (Double, Men): $ 20 mil
Challengers 8 (Double, Woman): $ 20 mil
Level 2
Bridgestone Cup (Double, Woman): $ 40 mil.
Citizen Women's Hardcourt (Single, Woman): $ 40 mil.
Dunlop Men's Indoor (Single, Men): $ 42 mil.
Evian World Doubles (Double, Men): $ 36 mil.
Fuji Film Ladies (Single, Woman): $ 20 mil.
IBM Tennis Tournament (Double, Men): $ 48 mil.
Tennis Magazine Cup (Mixed Double): $ 60 mil.
Weider Tennis Classic (Single, Men): $ 30 mil.
Wilson Cup (Double, Woman): $ 50 mil.
Level 3
Head International (Double, Men): $ 84 mil.
Head International (Single, Woman): $ 81 mil.
Hitmaker Cup (Mixed Double): $ 90 mil.
Opel Grandprix (Double, Woman): $ 64 mil.
Opel Grandprix (Single, Men): $ 66 mil.
Volvo Challenge (Double, Men): $ 70 mil.
Volvo Challenge (Double, Woman): $ 72 mil.
Yonex Open (Single, Men): $ 78 mil.
Yonex Open (Single, Woman): $ 75 mil.
Level 4
Australia Challenge (Double, Woman): $ 120 mil.
Australia Challenge (Single, Men): $ 140 mil.
England Thrphy (Double, Woman): $ 200 mil.
England Thrphy (Single, Men): $ 220 mil.
French Cup (Double, Men): $ 160 mil.
French Cup (Single, Woman): $ 180 mil.
SPT Final (Mixed Double): $ 280 mil.
US Super Tennis (Double, Men): $ 240 mil.
US Super Tennis (Single, Woman): $ 260 mil.
Level 5
Super Exibition (Mixed Double): $ 300 mil.
Raquetes secretas
No modo World Tour, conquiste um bom desempenho nos campeonatos e torça para ganhar:
Air Razor 230Ti
Alien Force
Bull's Eye
Danger Flags
Disc Shooter
HEAD i.Radical OS
HEAD i.S18 chip system
Hi-Guard 89
King Stinger 85
Lite 2000
Octex Ti 235
Pin Crasher
Power-L3G
Prize Sniper
Sharpness F285
Stomp Man
Super Classic.150i
Super Classic.160a
Tank Attack
Obs.: as raquetes secretas aparecem aleatoriamente.
Todas as quadras
Fique de olho na superfície das quadras e compre o equipamento certo para se dar bem:

Quadra	Localidade	Superfície
Barcelona	Spain	clay
Berlin	Germany	hard
Cape Town	South Africa	hard
Casablanca	Morocco	clay
Court of the king	-	carpet
Doha	Qatar	clay
Gold Coast	Australia	hard
Hong Kong	China	hard
London	Great Britain	grass
Los Angeles	USA	carpet
Melbourne	Australia	hard
Miami	USA	grass
Moscow	Russia	carpet
New York	USA	hard
Paris	França	clay
Rio de Janeiro	Brazil	hard
Singapore	Singapore	grass
Stockholm	Sweden	hard
Tokyo	Japan	carpet
Vancouver	Canada	grass

Todos os itens
No modo World Tour, confira a lista de produtos:
• Loja Caribou (Itens masculinos)
Acessórios
Shoes: $ 6 mil.
Wristband: $ 500.
Parceiro
Qualquer atleta: $ 10 mil.
Quadras
Casablanca: $ 10 mil.
Gold Coast: $ 10 mil.
Rio de Janeiro: $ 10 mil.
Vancouver: $ 10 mil.
Raquetes
St.Pro-110: $ 5 mil.
St-8K: $ 1 mil.
St-8L: $ 1 mil.
St-RO: $ 1 mil.
St-SV: $ 1 mil.
St-WH: $ 1 mil.
Vestuário
Polo: $ 500.
Shorts: $ 500.
T-Shirt: $ 3 mil.
• Loja Caribou (Itens femininos)
Vestuário
Polo: $ 500
Polo: $ 3,5 mil
Skirt: $ 500
• Loja Equator (Itens masculinos)
Acessórios
Shoes: $ 6 mil
Wristband: $ 2 mil
Wristband: $ 3 mil
Parceiro
Qualquer atleta: $ 10 mil
Quadras
Cape Town: $ 20 mil
Doha: $ 20 mil
Hong Kong: $ 20 mil
Miami: $ 20 mil
Raquetes
CC-113H: $ 10 mil
DDX 275: $ 13 mil
H2H-125: $ 11 mil
Hyper Carbon 280: $ 8 mil
MBS-96H: $ 12 mil
ZN 280: $ 14 mil
Vestuário
Shorts: $ 3,5 mil
Shorts: $ 500
T-Shirt: $ 3,3 mil
T-Shirt: $ 3,4 mil
T-Shirt: $ 3,5 mil
T-Shirt: $ 3,8 mil
T-Shirt: $ 4 mil
• Loja Equator (Itens femininos)
Vestuário
Polo: $ 4,6 mil
Polo: $ 4,8 mil
Polo: $ 5 mil
Polo: $ 5,1 mil
Polo: $ 5,3 mil
Polo: $ 5,5 mil
Skirt: $ 500
Skirt: $ 6 mil
• Loja Nomad (Itens masculinos)
Acessórios
Shoes: $ 6 mil
Wristband: $ 2 mil
Wristband: $ 3 mil
Parceiro
Qualquer atleta: $ 10 mil
Quadras
Barcelona: $ 30 mil
Berlin: $ 30 mil
Moscow: $ 30 mil
Stockholm: $ 30 mil
Raquetes
CW-305: $ 25 mil
HD.Pro-503: $ 23 mil
M8-124H: $ 22 mil
Maximum-G 111: $ 20 mil
Ms.F-92: $ 21 mil
Vont 268: $ 24 mil

Aliens: Thanatos Encounter

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: bp100280d.
Fase 3: bp1jl9j0c.
Fase 4: bp20q9j08.
Fase 5: bp2j49j01.
Fase 6: bp30n9j0f.
Fase 7: bp3jj9j0h.
Fase 8: bp40v9j0b.
Fase 9: bp4j49j02.
Fase 10: bp50q9j0f.
Fase 11: bp5jd9j0f.
Fase 12: bp60vrs0b.
Fase 14: bp1jsrs0w.
Fase 15: bp202rs0s.
Fase 16: bp2jnrs0q.

"Olá, amigo, será que você sabe onde posso comprar alguns pastéis estelares?"

Antz Racing

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2 (The Anthill): tkmgk.
Fase 3 (The Park 1): krdkp.
Fase 4 (The Park 2): lrdkq.
Fase 5 (The Ponds 1): xkmgn.
Fase 6 (The Ponds 2): lsghq.
Fase 7 (The City 1): msghr.
Fase 8 (The City 2): sqljt.
Fase 9 (The Dump 1): psght.
Fase 10 (The Dump 2): vqljc.

Formigas usando veículos para carregar os alimentos? Isso sim é modernidade

Army Men: Air Combat

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: caixa, medalha, caixa, caixa.
Fase 3: míssil, míssil, míssil, medalha.
Fase 4: patente, míssil, caixa, caixa.
Fase 5: medalha, patente, medalha, míssil.
Fase 6: capacete, míssil, patente, capacete.
Fase 7: caixa, medalha, míssil, medalha.
Fase 8: míssil, patente, medalha, capacete.
Fase 9: patente, patente, míssil, míssil.
Fase 10: medalha, capacete, medalha, capacete.
Fase 11: capacete, patente, medalha, capacete.
Fase 12: caixa, medalha, patente, patente.
Fase 13: míssil, medalha, capacete, capacete.
Fase 14: patente, medalha, caixa, patente.
Fase 15: medalha, caixa, patente, capacete.
Fase 16: capacete, medalha, míssil, patente.

Army Men: Sarge's Heroes 2

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: p2z7q4lb.
Fase 2: c1f6q3tp.
Fase 3: v4r2b1jk.
Fase 4: x6k2l1kt.
Fase 5: s5h8l2rg.
Fase 6: y2c3t6bf.
Fase 7: flc4p9vp.
Fase 8: vjl2pfhc.
Fase 9: w3s4c75s.
Fase 10: m8r2x4ls.
Fase 11: kbhd4v1d.
Fase 12: 14nn6168.

Stuart Little: The Journey Home

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2 (Stick'em Up): H, F, C, C.
Fase 3 (Ahoy There): B, H, C, H.
Fase 4 (Flag Pole Position): H, B, F, F.
Fase 5 (Make It Snappy): H, B, H, C.
Fase 6 (Roadster Racing): F, F, H, C.
Fase 7 (Up to His Neck in It): C, F, B, C.
Fase 8 (Escape From Central Park): H, C, H, H.
LEGENDA
B: bússola.
C: cata-vento.
F: ferramenta.
H: hambúrguer.

Buffy – The Vampire Slayer

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: 9md1wv.
Fase 3: xtn4f7.
Fase 4: 5bvpl2.
Fase 5: 9d6f0s.
Fase 6: tscnb4.
Fase 7: csjtqz.
Fase 8: bnpxz9.
Fase 9: gh9mry.

Disney's Atlantis: The Lost Empire

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2 (Submarine): dcnc.
Fase 3 (Cove): xdkv.
Fase 4 (Fire): cfcs.
Fase 5 (Ice): dhcv.
Fase 6 (Volcano): tjjt.
Fase 7 (Internal): jmfj.
Fase 8 (Palace): qnfs.

Portal Runner

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: nbnt.
Fase 3: fdrd.
Fase 4: nvjv.
Fase 5: nbrd.
Fase 6: pdtg.
Fase 7: ntgt.
Fase 8: nbgl.
Fase 9: pdjp.
Fase 10: nvjc.
Fase 11: tjdh.
Fase 12: vlgl.
Fase 13: tjgl.
Fase 14: vljp.
Fase 15: ntjv.
Fase 16: nttg.
Fase 17: pbrd.
Fase 18: tcvj.
Fase 19: vjdg.
Fase 20: tgcf.
Fase 21: nvlc.
Fase 22: tgcg.
Fase 23: vjgl.
Fase 24: pbdp.
Fase 25: nbdg.
Fase 26: pdgk.
Fase 27: pbgr.
Fase 28: tgkr.
Fase 29: vjnv.
Fase 30: vjrf.
Fase 31: pchs.
Fase 32: tgmc.
Fase 33: vjrj.
Fase 34: tgkb.
Fase 35: ntrj.
Fase 36: pdnd.

"Vem, cãozinho, vem! Trouxe um biscoito de milho e café com leite para você comer"

Batman: Vengeance

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: Gotham.
Fase 3: Batman.
Fase 4: Bruce.
Fase 5: Wayne.
Fase 6: Robin.
Fase 7: Drake.
Fase 8: Bullock.
Fase 9: Grayson.
Fase 10: Kyle.
Fase 11: Batarang.
Fase 12: Gordon.
Fase 13: Catwoman.
Fase 14: Batgirl.
Fase 15: Alfred.

Final Fight One

Menu Extra Option
Durante a partida, vença 300 adversários.
Truques
Durante a partida, vença o número respectivo de adversários:
Opção color change: 1,3 mil.
Opção player: 200.
Opção rapid punch: 2 mil.
Opção stage select: 800.
Personagem Alpha Cody: 500.
Personagem Alpha Guy: 50.

Jurassic Park 3: DNA Factor (Jurassic Park 3: Shitsu Warate Idenshi)

Todos os dino files
Durante a partida, forme as cadeias genéticas das fases:
Fase 1 (Jungle of Giants): Compsognathus.
Fase 1 (Jungle of Giants): Gallimimus.
Fase 2 (Grasslands): Brachiosaurus.
Fase 3 (Return to Jungle of Giants): Velociraptor.
Fase 4 (Raptor Pens): Triceratops.
Fase 5 (Hatchery): Tyrannosaurus Rex.
Fase 6 (Return to Raptor Pens): Pteranodon.
Fase 7 (Savage Lands): Pachycephalosaurus.
Fase 8 (Perilous Highlands): Dilophosaurus.
Fase 9 (Igen Lab): Stegosaurus.
Fase 10 (Ancient Forest): Ankylosaurus.
Fase 11 (Return to Perilous Highlands): Spinosaurus.

Pac-Man Collection

Submodo Appendix (Puzzle)
No jogo *Pac-Attack*, na tela de seleção de modos, deixe o cursor sobre Puzzle, segure → e aperte A.
Todas as fases/senhas (jogo Pac-Attack/modo Puzzle)
No jogo *Pac-Attack*, submodo Puzzle, na tela de senhas, digite:
Fase 1: STR.
Fase 2: HNM.
Fase 3: KST.
Fase 4: TRT.
Fase 5: MYX.
Fase 6: KHL.
Fase 7: RTS.
Fase 8: SKB.
Fase 9: HNT.
Fase 10: SRY.
Fase 11: YSK.
Fase 12: RCF.
Fase 13: HSM.
Fase 14: PWW.
Fase 15: MTN.
Fase 16: TKY.
Fase 17: RGH.
Fase 18: TNS.
Fase 19: YKM.
Fase 20: MWS.
Fase 21: KTY.
Fase 22: TYK.
Fase 23: SMM.
Fase 24: NFL.
Fase 25: SRT.
Fase 26: KKT.
Fase 27: MDD.
Fase 28: CWD.
Fase 29: DRC.
Fase 30: WHT.
Fase 31: FLT.
Fase 32: SKM.
Fase 33: QTN.
Fase 34: SMN.
Fase 35: TGR.
Fase 36: WKR.
Fase 37: YYP.
Fase 38: SLS.
Fase 39: THD.
Fase 40: RMN.
Fase 41: CNK.
Fase 42: FRB.
Fase 43: MLR.
Fase 44: FRP.
Fase 45: SDB.
Fase 46: BQJ.
Fase 47: VSM.
Fase 48: RDY.
Fase 49: XPL.
Fase 50: WLC.
Fase 51: TMF.
Fase 52: QNS.
Fase 53: GWR.
Fase 54: PLT.
Fase 55: KRW.
Fase 56: HRC.
Fase 57: RPN.
Fase 58: CNT.
Fase 59: BTT.
Fase 60: TMP.
Fase 61: MNS.
Fase 62: SWD.
Fase 63: LDM.
Fase 64: YST.
Fase 65: QTM.
Fase 66: BRP.
Fase 67: MRS.
Fase 68: PPY.
Fase 69: SWT.
Fase 70: WTM.
Fase 71: FST.
Fase 72: SLW.
Fase 73: XWF.
Fase 74: RGJ.
Fase 75: SNC.
Fase 76: BKP.
Fase 77: CRN.
Fase 78: XNT.
Fase 79: RNT.
Fase 80: BSK.
Fase 81: JWK.
Fase 82: GSN.
Fase 83: MMT.
Fase 84: DNK.
Fase 85: HPN.
Fase 86: DCR.
Fase 87: BNS.
Fase 88: SDC.
Fase 89: MRH.
Fase 90: BTF.
Fase 91: NSM.
Fase 92: QYZ.
Fase 93: KTT.
Fase 94: FGS.
Fase 95: RRC.
Fase 96: YLW.
Fase 97: PNN.
Fase 98: SPR.
Fase 99: CHB.
Fase 100: LST.

Rayman Advance

Infinitas continuações
Na tela de continuações, aperte ↑, ↓, →, ← e Start.
Truques
Durante a partida, pause e aperte:
Renovar energia: L, ↓, ←, ↑, ↓, R.
Personagem invencível: →, ↑, →, ←, →, R.
Ganhar 99 vidas: ←, →, ↓, →, ←, R.
Seleção de fases: ↑, ←, →, ↓, ←, L.
Todos os poderes: ↓, ←, →, ←, ↑, L.
Todos os itens: R, ↑, ←, →, ←, L.
Obs.: após habilitar qualquer truque, escolha a opção "No" para não parar a partida.

Silent Hill: Play Novel

Personagem Cybil Bennett
Usando o personagem Harry Mason, termine o jogo. Agora, na tela de seleção de personagens, aperte ← ou →.

Super Dodge Ball Advance

Equipe Dream Team A (Shooters)
No modo Championship, usando qualquer equipe, termine o jogo 1 vez.
Equipe Dream Team B (Rockets)
No modo Special Championship, usando qualquer equipe, termine o jogo 1 vez.
Equipe Dream Team C (Iron Men)
No modo Special Championship, usando Dream Team A, termine o jogo 2 vezes.
Equipe Dream Team D (Warriors)
No modo Special Championship, usando Dream Team B, termine o jogo 1 vez.
Equipe Dream Team E (Team Atlus)
No modo Special Championship, usando Dream Team A, termine o jogo 3 vezes.
Modo Special Championship
No modo Championship, usando qualquer equipe, termine o jogo 1 vez.
Subir qualificação rapidamente
Nos modos Championship ou Special Championship, desafie continuamente o 1º colocado.
Trocar treinador
Cada vez que uma partida for reiniciada (apagando) o treinador mudará aleatoriamente. Os quatro personagens disponíveis são:

Estados Unidos	Japão
Alys	Riho
Jenny	Nanae
Masumi	Masumi
Sara	Ayane

DREAMCAST

Vanishing Point
Começar na 2ª volta c/ tempo zerado
9d48c9f200000000
Máxima pontuação (b's)
69ab6b9d00000064
Máxima pontuação (balloon)
94080a2b00000064
Máxima pontuação (balloon bowl)
6abb6b9d00000064
Máxima pontuação (balloon slalom)
95780a2b00000064
Máxima pontuação (barrel roll relay)
1ef4164d00000064
Máxima pontuação (barrel roll)
fa19965a00000064
Máxima pontuação (double criss cross)
ebe7184800000064
Máxima pontuação (hump back)
f529965a00000064
Máxima pontuação (long jump)
1234164d00000064
Máxima pontuação (single criss cross)
b5963a5100000064
Máxima pontuação (triple criss cross)
a943514d00000064
Máxima pontuação (twists turns 1)
4b4a1f1500000064
Máxima pontuação (twists turns 2)
7c75d3de00000064
Máxima pontuação (twists turns 3)
5c67778b00000064
Máxima pontuação (twists turns 4)
96680a2b00000064
Máxima pontuação (twists turns balloons)
94080a2b00000064
Todas as fases (forward)
db9883130000ffff
Todas as fases (reverse)
135c165d0000ffff
Todas as fases (challenge)
1235564d606fb041
4070504d
Todas as fases vencidas
ea465858e070d041
9721ae1e
Todos os movies e slideshows
4ba21f050000ffff
Todos os segredos
9bb00a3b0000ffff
Todos os veículos (inclui os secretos)
7c3dd3ce0000ffff
Todos os veículos (não inclui os secretos)
4bfa1f050000ffff

Wacky Races
Infinita continuação
f02dd61700000005
Infinito token (Battle Arena)
d27881090000000a
Sempre c/ muttley (10)
8e938d7e000003ff

Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour
Começar na última volta
a10311fc00000002
Máximo fairy
3041657400000063
Máximo speed coin
cf0be6cb0000001e

Wetrix +
Máxima pontuação
800ba89300000090
Sem ganho de água
45b23a5a00000000

Who Wants To Beat Up a Millionaire?
Infinito life boat
db88be6a00000001
3a8119f200000001
679b56f400000001
Instantânea vitória
4bd2227c00000000

World Series Baseball 2K1
Time local c/ 0 ponto (apertar ◄ + A)
a4f05eeb20704e16
e45738e300000000
Time local c/ 50 pontos (apertar ► + Y)
a4f05eeb20704e2e
e45738e300000032
Time local na liderança (apertar ▲ + Y)
b579fdbdc06cead4
e45738e300000032
9a682a8000000000
Time visitante c/ 0 ponto (apertar ▲ + A)
a4f05eeb20704e1c
9a682a8000000000
Time visitante c/ 50 pontos (apertar ▼ + A)
a4f05eeb20704e2a
9a682a8000000032
Time visitante na liderança (apertar ▼ + Y)
11fbd1a1c06cead4
9a682a8000000032
d45738e300000000

WWF Attitude
Infinito creation point
25b76d4400000023

Zombie Revenge
Infinita energia (J1)
39612b5400000100
Infinita energia (J2)
7fc5dc1100000100
Máxima pontuação (J1)
9fb005e400000090
Máxima pontuação (J2)
8d5b821300000090
Modo Free Play
573765d2000000ff
Modo Red Blood
647b79c400000001

NINTENDO 64

WWF Attitude
Infinito creation point
801613130000
Lista de movimentos (0%)
811356200000
Máximo charisma
8014e3ec000a
Máximo recovery
8014e3eb000a
Máximo skills
8014e3ed000a
Máximo speed
8014e3ea000a
Máximo strength
8014e3e8000a
Máximo toughness
8014e3e9000a
Todos os segredos
8112e21cf000
8112e21e09ff
8112e220ffff
8112e222ffff

WWF Warzone
Infinito creation point
801362450000
Personagens secretos
8113a4881000
8113a48a07ff
8113a48c2000
8113a48e3fff

WWF Wrestlemania 2000
Código mestre
f10376e02400
Fácil imobilização (J1)
801671f40064
Fácil imobilização (J2)
801676880064
Fácil imobilização (J3)
80167b1c0064
Fácil imobilização (J4)
80167fb00064
Infinito creation point
8011a81b0001
Máximo especial (J1)
801671f500ff
Máximo especial (J2)
8016768900ff
Máximo especial (J3)
80167b1d00ff
Máximo especial (J4)
80167fb100ff
Personagem Super Sumo
8290057c0017
Personagens 8 bit
8004a575000f
Sem especial (J1)
801671f50000
Sem especial (J2)
801676890000
Sem especial (J3)
80167b1d0000
Sem especial (J4)
80167fb10000
Todos os personagens secretos
8109ed5affff
Truque ancient wrestlers
8004a58a000f
Truque backwards wrestlers
800105580043
Truque chess wrestling
8004ace8003e
Truque field goal
800105480043
Truque giant wrestlers
8001064e003e
Truque shadow body parts
8004a5860002
Truque shrink arena 2k
8004a15e001f
Truque snake skin players
8004a57e001f
Truque upside down wrestlers
8101064e3f80
Instantânea vitória (Royal Rumble)
8016722d00ff
801676c300ff
Instantânea vitória
8016722e00ff
801676c200ff

PLAYSTATION 2

Batman: Vengeance
Código mestre
ecb8850c143afe1c
Todas as fases
3c13f3e81456e7b4
Todos os códigos
4c13f26a1456b00c
Todos os filmes
4c13f26c1456b00c
Todos os itens
1c13f26461dfb00c
Infinita energia
3c20647e1456e7dd
Infinita carga batarang
4c2064ca1456e79c
Infinita carga batcuff
4c2064d61456e79c
Infinita carga flash bomb
4c2064d81456e79c
Infinita carga elec. batarang
4c2064d01456e79c
Infinita carga net
4c2064d41456e79c
Infinita carga remote charge
4c2064d21456e79c
Infinita carga stunner
4c2064ce1456e79c
Máxima pontuação
1c13f2700e4cdd9f
1c13f2740e4cdd9f
1c13f2780e4cdd9f

Casper: Spirit Dimensions
Código mestre
ecb52f5814345b9c
Infinita continuação
4cc88eec1456e7a1
4cc88ed41456e7a1
Infinita energia (escudo)
4cc88ee81456e7a8
Infinita energia
4cc88ed81456e7d7
Infinito bounce enhancer
4cc88efc1456e79f
Infinito comet energy
4cc88ee01456e751
Infinito double enhancer
4cc88ef41456e79f
Infinito fire enhancer
4cc88ec81456e79f
Infinito homing enhancer
4cc88ef81456e79f
Infinito ice enhancer
4cc88ecc1456e79f
Máximo em gem
0cc88e041456e7a6
4cc88e041456e788

City Crisis
Código mestre
ecb6a9801435371c
Infinita carga água
4cae2eea1456f025
Infinita carga bomba d'água
4cae2ee41456e7d7
Infinita carga passageiros
3cae2fcc1456e7a5
Infinito dano
4cab3e541456e4fd
Infinito tempo
1cae2ca01456e7a5
Locais salvos (99)
4cae2bfc1456e788
Máxima pontuação
1cae2bf017e9c70c
Passageiros mortos (0)
4cae2a501456e7a5
Passageiros resgatados (99)
4cae2b041456e788
Resgatar um passageiro para acabar com a missão
0cae2a541456e7a6
4cae2a541456e7ab
Sem tempo restante (aperte Select)
0cae28601456e6a5
1cae2ca061dfb00c
Todas as fases
4ccea5581456b00c
4ccea5601456b00c
Todos os veículos
1ccea564143fe7ac
1ccea568143fe7ac

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
Código mestre
ec8b0ae81438f9cc
Baixar tempo (Trials)
1ccd5fe41456e781
Infinita energia (1º chefe)
4cccb67014564b81
Infinita vida
3cf30e581456e788
Personagem invencível (botão Select desabilita)
dc98802203094967
4cd02e821456e724
Todas as fases completas
4ccdeeb41456e70c
4ccdeeb81456e70c
4ccdeebc1456e70c
4ccdeec01456e70c
Todas as fases secretas
3ccdeec41456e70c
Todas as fases e os itens
7ccdeec8144de7a8
3c97835e1456e7a5
7ccdf1e0144be7a8
3c97835e1456e7a5
3ccdf3a01456e7cf
3ccdf3101456e7cf
3ccdf22c1456e7cf
3ccdf2641456e7cf
3ccdf2801456e7cf
Todas as habilidades
3ccdf2a21456e70c
Todos os itens secretos
3ccdf1c41456e7cf
3ccdf3bc1456e7cf
3ccdf3d81456e7cf
3ccdf3f41456e7cf
3ccdf2481456e7cf

The Bouncer
Código mestre
ec878d981456e60a
Infinitos pontos bouncer
1cac43901455692c

PLAYSTATION

Castlevania Chronicles
Ganhar coração (99) (botão L1)
d009bd32fbff
8005a8380063
Ganhar tempo (botão L2)
d009bd32feff
800592900190
Infinita energia
8005a8220010
Infinita vida
800592920063
Máxima pontuação
800592dc423f
800592de000f
Personagem voador (⊗, pula; R1, voa)
d009bd32f77f
8005a834000c
d009bd32f7df
8005a834000c
d009bd32f7ff
8005a834000c

Crash Bandicoot
Código mestre
d005c89c0014
Ganhar vida (100)
8006cbd06400
Todas as fases
800619480020

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back
Infinita vida
800ad6480400
Todas as gems
8006cc28ffff
8006cc2affff
8006cc2cffff
8006cc2effff
Todos os crystals

8006cda4ffff
8006cda6ffff
8006cda8ffff

Crash Bandicoot 3: Warped!
Ganhar vidas (99)
d005beecf64c
800b5d4c6300
d005beecf64c
80068f586300
Todas as gems
80068fb0ffff
80068fb2ffff
80068fb4ffff
80068fb6ff00
Todas as sapphires
800691b6ffff
300691b700ff
Todos os crystals
8006912cffff
8006912effff
80069130ffff
Todos os poderes
80069178003f

CyberTiger
Infinita eye ball (J1)
300ccd410063
Infinita eye ball (J2)
300ccead0063
Infinita eye ball (J3)
300cd0190063
Infinita eye ball (J4)
300cd1850063
Infinita ghost ball (J1)
300ccd450063
Infinita ghost ball (J2)
300cceb10063
Infinita ghost ball (J3)
300cd01d0063
Infinita ghost ball (J4)
300cd1890063
Infinita gum ball (J1)
300ccd430063
Infinita gum ball (J2)
300cceaf0063
Infinita gum ball (J3)
300cd01b0063
Infinita gum ball (J4)
300cd1870063
Infinita mulligan ball (J1)
300ccd420063
Infinita mulligan ball (J2)
300cceae0063
Infinita mulligan ball (J3)
300cd01a0063
Infinita mulligan ball (J4)
300cd1860063
Infinita mystery ball (J1)
300ccd460063
Infinita mystery ball (J2)
300cceb30063
Infinita mystery ball (J3)
300cd01f0063
Infinita mystery ball (J4)
300cd18b0063
Infinita power ball (J1)
300ccd440063
Infinita power ball (J2)
300cceb00063
Infinita power ball (J3)
300cd01c0063
Infinita power ball (J4)
300cd1880063
Infinita spin ball (J1)
300ccd470063
Infinita spin ball (J2)
300cceb20063
Infinita spin ball (J3)
300cd01e0063
Infinita spin ball (J4)
300cd18a0063
Infinita super ball (J1)
300ccd400063
Infinita super ball (J2)
300cceac0063
Infinita super ball (J3)
300cd0180063
Infinita super ball (J4)
300cd1840063
Todas as fases e os personagens
8008d824ffff
Todos os poderes (J1)
500004020000
800ccd406363
Todos os poderes (J2)
500004020000
800cceac6363
Todos os poderes (J3)
500004020000
800cd01a6363
Todos os poderes (J4)
500004020000
800cd1846363

Overblood
Item Alien Wrench
800ef5380001
Item Anti-Gravity Device
800ef4f00001
Item Broken Thermostat
800ef4fc0001
Item Burner
800ef5200001
Item Capsule
800ef5040001
Item Charged Battery
800ef5480001
Item Chemicals Bottle
800ef5000001
Item Compact Data Disc
800ef52c0001
Item Dead Battery
800ef5440001
Item Emergency Spray
800ef5340001
Item Hand Gun
800ef5080001
Item Identification Card
800ef54c0001
Item Infinite Health
800cf8f40064
Item Iron Rods
800ef5140001
Item Laser Knife
800ef4ec0001
Item Memo
800ef4e80001
Item Memory Chip
800ef4e00001
Item Metal Grate
800ef51c0001
Item Oil Container
800ef4f80001
Item Red Card
800ef5280001
Item Sample Case
800ef4f40001
Item Silver Key
800ef50c0001
Item Stun Gun
800ef5180001

Peak Performance
Sempre 1º lugar
8009ca0c0000
800a1ff20000

Point Blank 3
Infinita energia (J1)
800ad9900003
Infinita energia (J2)
800ad9920003

Project Overkill
Item digiprint hand
8005bda40001
Item green key
8005bd9e0001
Item orange key
8005bda20001
Item scanner eye
8005bd9c0101
Item yellow key
8005bda00001
Infinita energia (J1)
800997b60164
Infinita munição (J1)
800997da0064
800997dc6464
800997de0064

Tomb Raider
Infinita carga air
801ddf020708
Infinita carga magnum
801ddf940032

Tomb Raider 2: Starring Lara Croft
Infinita carga air
8008c4fe0708
Infinita carga auto pistol
8008c5ac03e8
Infinita carga flare
80088aae000a
Infinita carga grenade
8008c5bc03e8
Infinita carga harpoon
8008c5b803e8
Infinita carga m16
8008c5c003e8
Infinita carga shotgun
8008c5b403e8
Infinita carga uzi
8008c5b003e8
Todos os itens
80088aa0000b
80088adc80c8
80088ae08020
80088ae48218
80088ae8850c
80088aec8560
80088af0811c
80088af48074
80088af88170
80088afc826c
80088b0081c4

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft
Infinita carga air
8009914e0708
Infinita carga munição, todas as armas e todos os itens
800974f80015
500014040054
800975306784
500014040000
800975320009
d0095ee40800
500007040000
800992080300
500007020000
800975160300
8009758072ac
800975820009
Infinita carga munição e todos os itens (A)
8009751603e8
8009751803e8
8009751a03e8
8009751e03e8
8009752003e8
8009752203e8
8009757e0009
8009758072ac
800975820009
8009920803e8
8009920c03e8
8009921003e8
8009921403e8
8009921803e8
Infinita carga munição e todos os itens (B)
800975646bc8
800975686c1c
8009756c6c70
800975706cc4
800975746d18
800975786d6c
8009757c6dc0
800975320009
800975360009
8009753a0009
8009753e0009
800975420009
800975460009
Infinita carga oxygen
8009914e0708
Personagem voador (segure ◎ + ▼)
d009b3c27fff
801b90ccfff6
d009b3c27fff
801d3018fff2
Todos os itens
800975306784
8009753467d8
80097538682c
8009753c6880
8009754068d4
800975446928
80097548697c
8009754c69d0
800975506a24
800975546a78
800975586acc
8009755c6b20

Tomba!
Infinita energia
d00a54300003
800a54300004
Infinita vida
d009bce80102
8009bce80103

Tomba! 2
Infinita energia
800e7fee0004
Infinita carga magic
800bf87e7070
Infinito tempo (Trolley)
800e7ec00157
Máximo AP
800bf8760010
Todas as armas e roupas
500006020000
800bfab40101

Tomorrow Never Dies 007
Todas as fases
8001e2400101
8001e2420101
8001e2440101
8001e2460101
8001e2480101

Tonka Space Station
Recarregar energia (botão L2)
d008c612feff
80096d1c0100

J1, J2, J3, J4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO-A-PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Para anunciar ligue:
3037-2720 ou DDG: 0800 132066.
As mensagens destes classificados são de responsabilidade de quem as assina.

APARELHOS

ARTGAME / Vendas / Playstation, Dreamcast etc. F:(11)6098-1377 www.artgame.hpg.com.br

DREAM LAND GAMES - Compra / Vende / Troca. Revistas, jogos e aparelhos. Os maiores gamemaníacos compram aqui!! Fone: (0XX98) 551-0235.

Compra/ Troca/ Venda Aparelho Play 1/Play 2/Dreamcast/S.Nes/ N64 .Só São Paulo. F:(11) 5061-4899 / 9714-9925

Vendo,Troco:Play,Nintendo64 Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. www.videosgames.com.br F:(0xx11) 6096-4137.

Tilty's
Destravamos PSII (na hora)
Consertos p/ todos games
Vendas de aparelhos e acessórios novos e usados
Despachamos via Sedex
Tudo com garantia
Fone: (011) 6193-7163 / 6191-3000

WORLD GAMES Sorocaba
SOMENTE JOGOS ORIGINAIS
COMPRA, TROCA, VENDA E LOCAÇÃO DE CARTUCHOS CD's E ACESSÓRIOS PARA:
Fone: (15) 234-1584 / 231-7916 Av. Barão de Tatuí, 1356
www.worldgamessorocaba.com.br

TEC CENTER
Assistência técnica especializada em games de todas as marcas.
Vendemos peças leitor, fontes, desbloqueio, placas e esquemas.
Recebemos e enviamos via Sedex.
(11)3487-3269/3313-5786/9889-6736
R. Barão de Duprat, 323, 3o and., lj 303 São Paulo - SP

Hélio Games
Playstation - R$ 350.00
Nintendo 64 - R$ 200.00
TELS: (0xx98) 9611-5145 / 663-4028
Av. Tancredo Neves, 67 Apt2 (Presidente Dutra-MA)

PLAY SHOP
Tudo para games e acessórios.
Super Nintendo . Playstation . Playstation 2
Nintendo 64 . Dream Cast . Acessórios
As últimas novidades em jogos.
Pagamento facilitado!!!
(13) 3289-1098 - Santos - SP
(13) 3467-2252 - São Vicente - SP
Playshopgames@globo.com

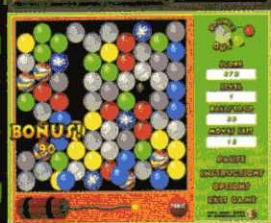
Compra, Venda e Troca de Videogames novos e seminovos.
Acessórios e jogos em geral.
Tudo com garantia.
Assistência técnica especializada.
Buscamos e entregamos em domicílio.
Facilitamos o pagto.
Atendemos em todo Brasil via Sedex.
supermariogames@ig.com.br
Fone(21) 2573-6094
Rio de Janeiro 3867-0093

ROCK LASER Games
Venda, Troca e Compra
VIDEO GAMES NOVOS E SEMINOVOS
Playstation/ Nintendo 64
Super NES/ Saturno
Dream Cast
Tudo com garantia
Despachamos via Sedex
Rua Araritaguaba, 1118 - Vl.Maria
PABX: 11-6631.9979
Aceitamos Cartões de Crédito

Authentic Imports®
Comércio de Games Ltda.
TUDO PARA VIDEOGAMES
Venda de consoles, jogos e acessórios.

Enviamos para todo o Brasil via Correios.
F: (11) 4127-0171
4127-0336 / 4339-5527
www.authenticimports.com.br

•Tudo em videogames.
•CDs em promoção.
•Destravamos Play 2.
•Assistência técnica.
•Financiamos em até 6x.
Sedex para todo o Brasil.
Tel.: (0xx11)
3846-1470 / 3846-4375
R. Silvânia, 157 - São Paulo - SP
Trav. Av. Sto. Amaro, alt. 1501
www.dragoon.com.br

:: games on line ::
:: multiplayer ::
:: prêmios ::
relaxa e joga
atrativa.com
www.atrativa.com.br

EDITORA **Abril**

Fundador

VICTOR CIVITA

(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita

Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck

Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Editor: Darius Roos **Editor de Arte:** João Ailton O. de Andrade **Diagramador:** Fábio Munhoz Figueiredo **Analista de Jogos:** Humberto Martinez **Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Noelly Russo (edição); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa (jogo); Nelson Alves Jr. (texto); Luiz Gustavo Bacan, Renato Costa (diagramação); Leo Feltran (foto); Paulo Roberto Pompêo (revisão); Alexandre Jubran (capa); Luciana Gomes (atendimento)

www.agames.com.br: Thiago Parijiani (conteúdo); Fernando Nogueira, Rodrigo Rossellini Corrêa (webmaster)

APOIO EDITORIAL

Depto. de Documentação: Suzana Camargo **Abril Press:** José Carlos Augusto **Nova York:** Grace de Souza **Paris:** Pedro de Souza

COMERCIAL

Gerente de Produto: Elaine Komatsu

Assistente de Produto: Sandra Duarte

Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins

Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich

Executiva de Contas: Claudia Gussoni

Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques

Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo

Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo

Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Presidente e CEO: Roberto Civita

Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo e COO: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Carlos R.Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.
Cartas: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (11) 3037-4673.
De 2ª à 6ª, das 14h às 19h

Obs.: Caso não queira que sua mensagem seja publicada na revista ou no site *Ação Games* (www.agames.com.br), escreva juntamente com a carta ou com e-mail: Não quero minha mensagem publicada.

Atendimento ao Leitor

Tem alguma dúvida sobre o mundo dos videogames? Então entre em contato com a gente agora mesmo. Nas cartas ou nos e-mails, coloque sempre seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Outras localidades (Ligação grátis): 0800-7012828
De 2ª à 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: wwww.assineabril.com.

Serviço ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.

Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Outras localidades (Ligação grátis): 0800-7042112
De 2ª à 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Pulo.

Para Anunciar

De 2ª à 6ª, das 8h às 22h
São Paulo: (11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

São Paulo

Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-4961 **Publicidade:** tel.: (11) 3037-4074, fax: (11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br **Classificados:** Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º andar, Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003 **Blumenau:** r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília:** SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º andar, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558 **Campinas:** r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba:** av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis:** av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (48) 222-4709, fax: (48) 224-6228 **Fortaleza:** av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (85) 264-3939 **Goiânia:** r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (62) 241-3756, fax: (62) 281-6148 **Joinville**: Rua Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725 **Londrina:** r. Manoel Barbsa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (43) 321-4885/325-9649 **Porto Alegre:** r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908 **Recife:** av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (81) 424-3333, fax: 424-3210 **Ribeirão Preto:** r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro:** r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030,telefax: (21) 2513-2348 **Salvador:** av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (71) 341-4992, fax: (71) 341-1765 **Vitória:** av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU' Arte Propaganda e Marketing Ltda telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr **Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização:** Abril-Controljornal- Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral: VEJA • ALMANAQUE ABRIL • SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME • GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE • VITAL **Economia e Negócios:** EXAME • VOCÊ S.A. **Automobilismo e Turismo:** QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS • VIAGEM E TURISMO **Esportes:** PLACAR **Masculinas:** PLAYBOY • VIP EXAME **Femininas:** CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM • PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA • ANAMARIA • HORÓSCOPO • VIVA! MAIS **Decoração e Arquitetura:** CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS **Entretenimento:** CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 171. Atendimento ao assinante: av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: Solicite ao seu jornaleiro.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE
Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR
Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-7012828

ANER

Expediente

DIRECTSHOPPING

6 anos